GAME REVIEWS: GILBERT GOODMATE - THE WATCHMAKER - SUM OF ALL FEARS - DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT - THE ITALIAN JOB

ΑΦΙΕΡΩΜΑ Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΤΟΥ SOFTWARE ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 155 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2002 € 6,00



ΕΝΑ STRATEGY ΓΕΜΑΤΟ... ΜΑΓΕΙΑ!


ALTEC LANSING
Just listen to this!
Υπέρτατη Ακουστική Εμπειρία
Κράμα τέχνης και επιστήμης που διεγείρει τις αισθήσεις
PC MUSIC, GAMING
220E
• 10W συνολικής ισχύος.
• Ενσωματωμένα πλήκτρα ελέγχου.
• Είσοδος ακουστικών.
ΚΩΔ: 464902
31,90€
10.870ΔΡΧ.
221E
• 50W συνολικής ισχύος, 2.1σύστημα (subwoofer και 2 δορυφόροι).
• Subwoofer μικρού όγκου με εμπρόσθια έξοδο ήχου.
• Ενσωματωμένα πλήκτρα ελέγχου.
• Είσοδος ακουστικών.
ΚΩΔ: 465313
69,00€
23.512ΔΡΧ.
ATP3
• 60W συνολικής ισχύος, 2.1σύστημα (subwoofer και 2 δορυφόροι).
• Subwoofer 6.5' με κάθετη έξοδο ήχου για εξαιρετική απόδοση χαμηλών συχνοτήτων στα μπάσα.
• Ειδικά ενσωματωμένα tweeters και κώνους μέσης συχνότητας με κάθετη έξοδο ήχου. • Ενσωματωμένα πλήκτρα ελέγχου.
ΚΩΔ: 464880
99,00€
33.734ΔΡΧ.
321E
• 65W συνολικής ισχύος, 2.1σύστημα (subwoofer και 2 δορυφόροι).
• Subwoofer 6.5' για εξαιρετική απόδοση των χαμηλών συχνοτήτων μπάσων.
• Ενσωματωμένα πλήκτρα ελέγχου.
• Είσοδος ακουστικών.
ΚΩΔ: 465321
109,90€
37.448ΔΡΧ.
2100E
• 50W συνολικής ισχύος, 2.1σύστημα (subwoofer και 2 δορυφόροι).
• Subwoofer με διπλό κώνο και εμπρόσθια έξοδο ήχου για εξαιρετική απόδοση μπάσων χαμηλών συχνοτήτων.
• Δορυφόροι υψηλής απόδοσης με μικροκώνους από νεοδύμιο.
• Ψηφιακό χειριστήριο πολλαπλών λειτουργιών.
ΚΩΔ: 464899
117,30€
39.970ΔΡΧ.
PC GAMING AND DESKTOP THEATRE
251E
• 90W συνολικής ισχύος, 5.1σύστημα (subwoofer και 5 δορυφόροι).
• Subwoofer 5.25' με εμπρόσθια έξοδο ήχου για προσθήκη "εκρηκτικών" μπάσων στο home theater.
• Ιδανικό σύστημα 6 ηχείων για έντονη ακουστική απόλαυση και δράση σε παιχνίδια και ταινίες.
• Ενσωματωμένα πλήκτρα ελέγχου.
• Διπλή δυνατότητα επιλογής εκπομπής ήχου (6 κανάλια, 2/4 κανάλια).
ΚΩΔ: 465364
132,90€
45.586ΔΡΧ.
5100E
• 100W συνολικής ισχύος, 5.1σύστημα (subwoofer και 5 δορυφόροι για πρωτόγνωρη ακουστική εμπειρία). • Subwoofer με διπλούς κώνους 4' και εμπρόσθια έξοδο ήχου για εξαιρετική ποιότητα σε μπάσα χαμηλών συχνοτήτων. • Ιδανικό σύστημα 6 ηχείων για έντονη ακουστική απόλαυση και δράση σε παιχνίδια και ταινίες.
• Δορυφόροι υψηλής απόδοσης με μικροκώνους από νεοδύμιο.
• Επιπλέον θύρα εισόδου ήχου για μεγαλύτερη ευελιξία.
• Ψηφιακό χειριστήριο πολλαπλών λειτουργιών. • Τριπλή δυνατότητα επιλογής εκπομπής ήχου (δυνατότητα 5.1, δυνατότητα 4.1, στέρεο).
ΚΩΔ: 465348
219,90€
74.624ΔΡΧ.
VIDEO GAMING AND TV AUDIO
XA 3021E
• Σύνδεση με PC, τηλεόραση, DVD Players, Sony Playstation, X-Box, GameGube.
• 40W συνολικής ισχύος, 2.1σύστημα (subwoofer και 2 δορυφόροι). • Ηχεία και Subwoofer με κάθετη ή οριζόντια στήριξη και έξοδο ήχου ρύθμισης μπάσου (TV, Games, Max.BASS). • Χειριστήριο πολλαπλών λειτουργιών.
• 2 είσοδοι ακουστικών
• Επιπλέον θύρα εισόδου ήχου για μεγαλύτερη ευελιξία.
ΚΩΔ: 465356
102,50€
34.927ΔΡΧ.
ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%
πλαισιο
ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ-ΨΥΧΙΚΟ-ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ-ΓΛΥΦΑΔΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ-ΣΥΝΤΑΓΜΑ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-ΠΑΤΡΑ-ΗΡΑΚΛΕΙΟ
ΤΗΛ.: 0800-11-12345, FAX: 0800-11-67890 www.plaisio.gr


It's Nothing Personal
Ελληνικό
Βιβλίο
Οδηγιών
POWER
FAMILY
RESPECT
PC CD-ROM
MAFIA
mafia-game.com
©Copyright 2001 Illusion Softworks. Mafia and the Mafia logo are trademarks of Illusion Softworks. Published by Gathering of Developers. Gathering of Developers is a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.

EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL

Αχ! Και -επιπλέον- βαχ! Ατιμη εποχή! Ο Σεπτέμβριος (ή, μάλλον, το τεύχος Σεπτεμβρίου) δεν είναι η καλύτερη φάση μου στον υπολογιστή, όχι μόνο για να γράφω editorial, αλλά ούτε για να παίζω games. Το ποντίκι μού φαίνεται περίεργο στην όψη, δυσκολεύομαι να παρακολουθήσω τον mouse cursor στην οθόνη και τα δάχτυλά μου αδυνατούν να συμμαζευτούν στο πληκτρολόγιο. Γι' αυτό σας λέω, άτιμη εποχή. Επειδή φαντάζομαι ότι και εσάς θα σας έχουν πιάσει τα υπαρξιακά σας (όπως και μένα κάθε τέτοια εποχή), δεν θα επιμείνω και θα προσπαθήσω να αλλάξω θέμα, μπας και μαζί του αλλάξει και η διάθεσή μου δηλαδή.

Θα αναφερθώ, λοιπόν, στο Grand Prix Βορείου Ελλάδος που θα γίνει στη Θεσσαλονίκη τον Οκτώβριο. Είναι ένα θέμα που με χαροποιεί ιδιαίτερα, καθώς είναι η πρώτη φορά έπειτα από πολλά χρόνια που καταφέρνουμε να διοργανώσουμε ένα Grand Prix εκτός Αθηνών. Θα είμαι, βέβαια, και εγώ εκεί, αν και όχι ως διαγωνιζόμενος (δεν θα ήταν δίκαιο, ε;). Τελευταίες λεπτομέρειες για τη διοργάνωση θα βρείτε σπαρμένες σε διάφορες σελίδες του περιοδικού, γι' αυτό beware!

Ενα άλλο θεματάκι το οποίο με... διασκεδάζει, και για το οποίο θα έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε σε αυτό το τεύχος, είναι η πειρατεία. Ω, ναι, ναι, μη μου ξινίζετε τα μούτρα, για την πειρατεία του software λέω. Πράγματι, σας έχουμε ζαλίσει, αλλά με το να κλείνουμε τα μάτια δεν σημαίνει ότι το φαινόμενο θα εξαφανιστεί ως διά μαγείας... Αυτή τη φορά θα σας μιλήσουμε πιο διεξοδικά, με στοιχεία και συνεντεύξεις. Ποιος φταίει που για το μόνο ίσως πράγμα στο οποίο είμαστε πρώτοι στην (Δυτική) Ευρώπη είναι η πειρατεία λογισμικού; Ε; Ποιος; Και μην κοιτάζετε απορημένοι ο ένας τον άλλον... (Ποιος; Εγώ; Εγώ;) Διαβάστε και θαυμάστε!

Χμμμ. Είδες πώς αλλάζει η διάθεση καμιά φορά; Welcome back, φίλες και φίλοι!

Γιάννης Πατρίκος

PCmaster

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 010 9238672, fax: 010 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Ιάκωβος Βλιώρας, Κώστας Γεροντής, Αλέξιος Ευθυμίου, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Γιώργος Καρακατσιώτης, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Λουκάς, Ορέστης Μανούσος, Χρήστος Μάντζιος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Σπύρος Παράσχης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
MARKETING: Μαρία Μελίδου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσόρλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κώστας Μητρονάσιος
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοι Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



Grand Prix Βορείου Ελλάδος



Πειρατεία στην Ελλάδα



Age of Wonders 2

Περιεχόμενα

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2002

e-mail: pcmaster@compupress.gr







PC Master αλά... ψηφιακά

Στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε σε μορφή .pdf τις στήλες:

- **THE 4th COMING**
  Η στήλη του δημοφιλούς on-line RPG.
- **PROGRAMMING**
  Η στήλη "Programming" αυτού του μήνα.

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!





GAMEWEB

Καλά πάμε! Το αφιέρωμα στο Warcraft 3 είχε μεγάλη επιτυχία και γι' αυτό συνεχίζει να υπάρχει ως βασικός τίτλος στο site!

ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Το αφιέρωμα στο Warcraft III συνεχίζει να τραβά τα βλέμματα των επισκεπτών του GameWeb! Για όσους γύρισαν τώρα από τις διακοπές τους θα είναι μια σπουδαία έκπληξη κατά τη διάρκεια της περιπλάνησής τους στο Διαδίκτυο! Για τους λάτρεις των παιχνιδιών δράσης, το Doom 3 δεσπόζει στην κεντρική σελίδα και είναι σίγουρο πως θα αποτελέσει αντικείμενο πολλών αναφορών και σε επόμενα Updates. Και για να μην ξεχνιόμαστε, στο GameWeb θα βρείτε όλα τα τελευταία reviews παιχνιδιών γραμμένα από τους αγαπημένους σας συντάκτες, αλλά και πάρα πολλές εκπλήξεις και νέα από το χώρο του Fantasy και των video games, συνεντεύξεις, αφιερώματα, mods και ένα σωρό άλλα ενδιαφέροντα θέματα!

ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Η κοινότητα του GameWeb αποτελεί ακόμα πόλο έλξης για όσους ψάχνουν χρήσιμα προγράμματα, νέα από το χώρο του κινηματογράφου, on-line games, παρουσιάσεις ιστοσελίδων, downloads desktop θεμάτων και screensavers. Και όπως πάντα, το GameWeb forum συνεχίζει να προσελκύει τους απανταχού gamers σε έναν τρελό χορό ανταλλαγής απόψεων και πληροφοριών.

PC MASTER SITE

Γυρίσαμε από τις διακοπές μας, πουλάκια μου; Καιρός ήταν γιατί οι υπεύθυνοι του forum του "PC Master" βαρούσαν μύγες έναν μήνα τώρα (απόδειξη ότι ο πληθυσμός των μυγών έχει ελαττωθεί κατά πολύ!)...

FORUM

Επέστρεψαν οι θαμώνες στο club! Τι έγινε, παιδιά, ξεκουραστήκατε αρκετά στις διακοπές σας; Τα χαιρετίσματα δίνουν και παίρνουν στο forum απ' όσους γύρισαν ευχαριστημένοι από τα μέρη όπου παραθέρισαν. Μάλλον, όμως, κάποιοι δεν τα πέρασαν και τόσο καλά. Γκρίνια και πάλι γκρίνια, λίγο για την πειρατεία, λίγο για τον Τσουρινάκη, λίγο για τον Carmack και το Doom 3, λίγο για τα ανταγωνιστικά περιοδικά (!!!) - συνηθισμένα πράγματα δηλαδή! Βεβαίως, υπάρχουν και αυτοί που ενδιαφέρονται για δημογραφικές έρευνες (κοινώς γκάλοπ) γύρω από επεξεργαστές, μουσικά θέματα παιχνιδιών και άλλα πολλά! Ευτυχώς που υπάρχουν και αυτοί που έχουν κάποιες τεχνικές απορίες, έτσι για να μη λένε μερικές κακές γλώσσες ότι το forum είναι μόνο για "χαβαλέ"!

ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Ε, τώρα τι θέλετε; Μόλις γυρίσαμε από τις διακοπές (το συγκεκριμένο γραφικό ακόμα δεσπόζει στη βασική σελίδα του site)! Φυσικά, η απαγόρευση (διά νόμου) των video games αποτελεί βασικό θέμα για εμάς όπως και για κάθε άλλο φορέα των games στη χώρα μας! Ούτε εσάς αφήνει ασυγκίνητους, όπως φαίνεται τόσο από τα e-mails που μας στέλνετε όσο και από τα αντίστοιχα posts στο forum! Φυσικά, οι ειδικοί του "PC Master" θα επανέλθουν με νέα στοιχεία γι' αυτό!

Τι Σας... Περιμένει!

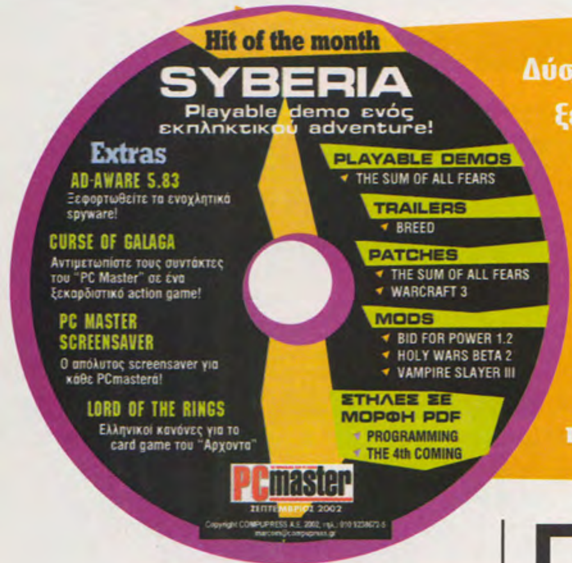
Η Ζωή Μαρμαρά δεν γύρισε ακόμη από τις διακοπές της, αψηφώντας τις ρητές εντολές του Κλάδη (βλ. review "The Sims: On Holiday", τεύχος 153). Ετσι, είμαστε -για την ώρα- απασχολημένοι με την προετοιμασία της τιμωρίας της (η οποία θα φέρει πιθανώς τον ταιριαστό τίτλο "The Sims: AlwaysWinter Nights"). Οσο για τις τρελές αλλαγές που σας έχουμε υποσχεθεί βρίσκονται προ των πυλών!



ΒΙΝ ΝΤΙΖΕΛ
ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ
ΝΕΑΣ ΓΕΝΙΑΣ.
ΕΚΡΗΞΗ
ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗΣ!
XXX
Ο ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΠΡΑΚΤΟΡΑΣ
REVOLUTION STUDIOS PRESENTS A NEAL H. MORITZ PRODUCTION A ROB COHEN FILM STARRING VIN DIESEL "XXX" ASIA ARGENTO MARTON CSOKAS COSTUME DESIGNER SANJA MILKOVIC HAYS MUSIC SUPERVISOR KATHY NELSON MUSIC BY RANDY EDELMAN
EDITED BY CHRIS LEBENZON, A.C.E. PAUL RUBELL, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER GAVIN BOCQUET DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN SEMLER, A.C.S. ASC EXECUTIVE PRODUCERS ARNE L. SCHMIDT TODD GARNER VIN DIESEL GEORGE ZAKK WRITTEN BY RICH WILKES PRODUCED BY NEAL H. MORITZ DIRECTED BY ROB COHEN
REVOLUTION STUDIOS
sony.com/TripleX
www.xxxthemovie.gr
DISTRIBUTED BY COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL
prooptiki
www.prooptiki.gr
ΑΠΟ 13 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ ΣΤΟΥΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥΣ

CD-ROM Pages

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Δύσκολος μήνας ο Σεπτέμβριος, έτσι; Λίγο οι εξεταστικές που θα ξεκινήσουν, λίγο η νέα σχολική περίοδος και ο χρόνος της απόλυτης ξεγνοιασιάς βαδίζει μοιραία προς το τέλος... Ελπίζω να είστε από αυτούς που αγοράζουν το αγαπημένο τους περιοδικό στις αρχές του μήνα και όχι στα μέσα ή στο τέλος του, καθώς θα έχετε ακόμα λιγότερο χρόνο να ξεψαχνίσετε τα καλούδια που περιέχονται στο καθιερωμένο μας CD-ROM (χωρίς full game αυτή τη φορά)! Οσον αφορά στα περιεχόμενα, mods θέλατε και mods λάβατε!

Demos

SYBERIA

Εταιρεία: Microids
Απαιτήσεις: Pentium 350, 64MB μνήμη, 16MB 3D κάρτα γραφικών, Windows 98, Me, XP, DirectX 7.0
URL: www.microids.com

Αμάν, βρε παιδιά (σε εσάς, τους "σταυροφόρους" του forum απευθύνομαι), μια κάπως "τσιμπημένη" βαθμολογία έβαλε ο Τσουρινάκης και πέσατε να τον φάτε! Αλλά δεν φταίει αυτός! Βλέπετε, στη μετατροπή από δραχμές σε ευρώ, η βαθμολογία στρογγυλοποιήθηκε, ως είθισται, προς τα επάνω (κάτι που πρέπει να το κατάλαβαν όσοι από εσάς πέρασαν τις φετινές διακοπές τους στα ελληνικά νησιά). Βεβαίως, το περιοδικό δεν απευθύνεται σε Ιταλούς και (ακόμα χειρότερα) σε Αγγλους τουρίστες, οπότε αμέσως σπεύσαμε να συμπεριλάβουμε το demo του παιχνιδιού στο συνοδευτικό CD-ROM μας, ώστε να βγάλετε τα δικά σας συμπεράσματα! Πάντως, κακά τα ψέματα, το παιχνίδι διαθέτει μια εκπληκτική ατμόσφαιρα που συναντάται σε λίγα παιχνίδια. Οσον αφορά στο σενάριο, θα δανειστώ τα γραφόμενα του Αντρέα: "Το παιχνίδι διηγείται την ιστορία δύο ανθρώπων που αναζητούν ταυτόχρονα κάτι διαφορετικό. Ο Hans έφυγε από το χωριό του αναζητώντας τα ίχνη των μαμούθ! Δεν είναι σαφές τι ακριβώς



utilities

- **ACROBAT READER:** Η πέμπτη έκδοση του δημοφιλούς PDF reader.
- **AGENT:** Ενας δυναμικός reader για την περιήγησή σας στα newsgroups.
- **CUTE FTP:** Μετατρέψτε τη μεταφορά αρχείων με FTP σε μια "χαριτωμένη" διαδικασία!
- **ICQ:** Το απόλυτο εργαλείο επικοινωνίας στην 2002a έκδοσή του.
- **QUICKTIME:** Εγκαταστήστε το για να έχετε πρόσβαση στο video format της Quicktime.
- **WINAMP:** Η 2.80 έκδοση του διασημότερου MP3 player.
- **WINRAR:** Αν η αποσυμπίεση αρχείων rar σας προβληματίζει, εγκαταστήστε το συγκεκριμένο utility.
- **WINZIP:** Το πρόγραμμα συμπίεσης που δεν πρέπει να λείπει από κανένα PC.

αντιπροσωπεύουν στην εφηβική καρδιά του, αλλά μόνο αυτή η σκέψη υπάρχει στο μυαλό του. Η Kate, δηλαδή εσείς, ξεκινά μια πορεία αναζήτησης του Hans. Σε αυτήν την παράλληλη πορεία αναζήτησης θα δείτε μοναδικούς και μαγευτικούς κόσμους, θα παρακολουθήσετε άφωνοι εκπληκτικά δημιουργήματα και θα βιώσετε την αλλαγή του χαρακτήρα και της ζωής της Kate, με την έννοια ότι θα έρθουν στην επιφάνεια και, τελικά, θα επικρατήσουν πλευρές της που πάντα υπήρχαν, αλλά ήταν παραμελημένες μέχρι τώρα. Δεν έχω δει άλλο computer game που να διηγείται μία τόσο όμορφη ιστορία και να δείχνει έναν χαρακτήρα να αλλάζει τόσο πολύ...". Αφηγηματικός ο μεσιέ Τσουρινάκης, δεν βρίσκετε;

THE SUM OF ALL FEARS

Εταιρεία: Redstorm
Απαιτήσεις: Pentium 450MHz, 128MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8.0, 16MB DirectX 8.0 συμβατή 3D card
URL: www.ubi.com

Τι λέγαμε ότι κάνατε στις διακοπές σας; Είδατε μια νέα ταινία που ακολουθεί κατά πόδας τη μόδα και έχει ως θέμα της την τρομοκρατία; Αν ναι, τότε μάλλον είδατε τη μεταφορά στο πανί της τελευταίας νουβέλας του γνωστού και μη εξαιρετέου Tom Clancy, με τίτλο "The Sum of All Fears" ("Η σούμα όλων των φόβων"). Λοιπόν, αν σας άρεσε, δεν έχετε παρά να εγκαταστήσετε το demo του ομώνυμου παιχνιδιού που βρίσκεται στο CD-ROM του περιοδικού, καθώς και να διαβάσετε το αντίστοιχο review που βρίσκεται κάπου στις σελίδες του "Game Club" [το review είναι του Κόντη, οπότε προμηθευτείτε καλού κακού ασπιρίνες, γιατί σίγουρα θα σας πιάσει το κεφάλι σας με τις μπούρδες που θα διαβάσετε (χιχί)]. Το σενάριο του παιχνιδιού έχει να κάνει με τη θεμελίωση ενός νέου μυστικού αντιτρομοκρατικού οργανισμού, καθήκοντα του οποίου είναι να προλαμβάνει οποιοδήποτε τρομοκρατικό χτύπημα. Βάλτε σε όλα αυτά μια παγκόσμια κρίση, χώστε και λίγο από συμφέροντα μεγαλοβιομηχάνων, ρίξτε και μια ιδέα ψυχροπολεμικής κρίσης και voilà! Εχετε ένα παιχνίδι τακτικής και δράσης στα χνάρια του Rainbow Six και του Ghost Recon. Πρέπει, δηλαδή, να οδηγήσετε τους καλά εκπαιδευμένους κομάντος σας σε δύσκολες αποστολές, προσέχοντας να μη φάνε καμιά αδέσποτη... PC



extras

Τι έχουμε εδώ; Curse of Galaga; Ω ναι, στα extras αυτού του μήνα θα βρείτε πράγματα που μάλλον δεν περιμένατε! Ας δούμε, όμως, τα περιεχόμενα της ενότητας...

► **AD AWARE 5.83:** Ολοι γνωρίζετε τα ενοχλητικά spyware προγράμματα, τα οποία υποκλέπτουν τα στοιχεία σας και είναι πολλές φορές υπεύθυνα για τα δεκάδες spam mails που μπουκώνουν το ταχυδρομείο σας. Ηρθε η ώρα να τα ξεφορτωθείτε με το χρησιμότατο AD Aware. Θα σκανάρει αυτόματα το δίσκο σας και θα αφαιρέσει όλα τα ύποπτα στοιχεία!

► **CURSE OF GALAGA:** Πυροβολήστε τον Κράτσα! Επιτέλους, μπορείτε να διασκεδάσετε κομματιάζοντας τον Vantor και όλους τους υπόλοιπους συντάκτες που σας βασανίζουν κάθε μήνα με τις... μπούρδες που γράφουν! Αν δεν καταλάβατε ακόμα, παίξτε το διασκεδαστικό action του Μπάμπη Ματσαμάκη και... θα καταλάβετε!

► **ΕΛΛΗΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ LOTR:** Αν σας αρέσουν τα card games και είστε λάτρεις του LOTR, έχετε διπλό λόγο να είστε ευχαριστημένοι! Το σετ κανόνων του παιχνιδιού βρίσκεται στο φάκελο των extras, πλήρως εξελληνισμένο! Τη μετάφραση επιμελήθηκε το Fantasy Shop.

► **PC MASTER SCREEN SAVER:** Ακόμα μία cult προσθήκη στη συλλογή κάθε άρρωστου PCMasterά. Ο απόλυτος screensaver για το desktop σας θα αναλάβει να σας θυμίζει ότι δύσκολα θα γλιτώσετε από την 196σέλιδη μηνιαία κατάρα!

drivers

► **CATALYST 2.1**
Οι νέοι drivers της ATI για όλες τις κάρτες Radeon, για εκδόσεις Windows 95/98/Me και NT.

patches

► **THE SUM OF ALL FEARS:** Εκδοση 1.10
► **WARCRAFT 3:** Εκδοση 1.01B

pdf

► **PROGRAMMING:** Προγραμματισμός σε Visual C++ για όσους έχουν δημιουργικές ανησυχίες.
► **THE 4th COMING:** Η περιοχή που λατρεύουν οι φανατικοί του on-line gaming και του T4C.

modifications

Στο φάκελο με τα modifications υπάρχουν αρκετά mods για τα αγαπημένα σας QUAKE III και HALF-LIFE που θα κρατήσουν για το 2μηνο που έρχεται! Μην ξεχνάτε πως για να τα τρέξετε, πρέπει να έχετε και τα αυθεντικά Quake 3 και Half-Life (γιατί μερικοί το ρώτησαν και αυτό)!



2002
Β. Ελλάδος
Με τη συνεργασία της
Infosystem
HELEXPO
Ζήστε ένα
συναρπαστικό
τριήμερο
ατελείωτου gaming με τα
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2002
DUNGEON SIEGE
και αφήστε τα gamepads
να πάρουν φωτιά!
ΧΟΡΗΓΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ
MACEDONIAN PERIPHERALS
ΧΟΡΗΓΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
COMPUTER
Kiss 90.8 fm
the kiss you can't miss...
e LIFE
ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ
PCmaster

Next generation

REVO INFLATABLE SPEAKERS

ΑΚΟΥΣΟΝ ΑΚΟΥΣΟΝ!

www.boysstuff.co.uk

Θέλετε τα πιο επεισοδιακά ηχεία για το PC σας; Ιδού ένα αξιοθαύμαστο ζεύγος από την Ellula. Ο στερεοφωνικός ήχος που αναμεταδίδουν διοχετεύεται ιδανικά προς όλες τις κατευθύνσεις, γεμίζοντας το χώρο με υψηλής ποιότητας μελωδίες. Συνδέονται άνετα με οποιαδήποτε ηχο-συσκευή. Αν σας φαίνονται λίγο... άδεια, αρκεί να σας πούμε πως είναι γεμάτα με... αέρα! Μάλιστα κύριοι, τα ηχεία χρησιμοποιούν την τεχνολογία NXT (χρησιμοποιείται στα flat panels) και διαμέσου του κενού κορμού τους αντηχούν σε 360 μοίρες, ενισχύοντας ταυτόχρονα τον ήχο! Φυσικά, μην περιμένετε επιδόσεις ανάλογες πανάκριβων ηχο-συνόλων, αλλά σίγουρα είναι άκρως εντυπωσιακά, εκτός από πρωτότυπα.



FLYCATCHER

ΟΥΤΕ ΜΙΑ ΜΥΓΑ ΖΩΝΤΑΝΗ!

www.boysstuff.co.uk

Καταραμένα, ενοχλητικά έντομα! Πάνω που πρέπει να επικεντρώσετε την προσοχή σας στους εχθρούς του Quake III, μια ενοχλητική μύγα κάνει την εμφάνισή της από το πουθενά, ενοχλώντας σας! Ποτέ ξανά! Το φυτό της φωτογραφίας μας θα σας απαλλάξει μια για πάντα από τα ιπτάμενα καθάρματα. Διαθέτει ειδικό δόλωμα και αισθητήρες που αναγνωρίζουν την παρουσία ενός εντόμου στο στόμα του. Μόλις το ιπτάμενο τέρας μπει, οδηγημένο από τη μυρωδιά του δολώματος, στα ενδότερα του πλαστικού τροπικού άνθους, αυτό θα κλείσει απότομα, κάνοντας χαλκομανία το θύμα του! Ξεφορτωθείτε, λοιπόν, τις μύγες χωρίς να κουράζεστε και... καλό Quaking!



PHOTO CLIP CAMERA

ΤΑ ΚΑΝΕΙ ΟΛΑ

www.boysstuff.co.uk

Είναι μικρότερη από ένα πακέτο τσιγάρακι, όμως, διαθέτει όλα όσα θα ζητούσατε από μια μικροσκοπική φορητή συσκευή! Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, MP3 Player, ψηφιακό βίντεο, Web και PC κάμερα, δυνατότητα μαγνητοφώνησης ομιλίας και back up drive με τη χρήση μνήμης flashcard. Η μνήμη που διαθέτει ανέρχεται στα 64MB και μπορεί, με τη χρήση μιας κάρτας, να επεκταθεί μέχρι τα 512MB. Η υπάρχουσα μνήμη αρκεί για να αποθηκεύσει 1.800 εικόνες σε χαμηλή ανάλυση ή 400 εικόνες σε υψηλή (1.280x960) ανάλυση, 20 λεπτά AVI, περίπου μία ώρα μουσικής MP3 και 4 ώρες ομιλίας!



MUSTEK MVVR 100

ΠΕΝΤΕ ΣΕ ΜΙΑ

http://www.cpi.gr/



Πέντε συσκευές σε μία είναι η νέα καμερούλα της Mustek. Εχει δυνατότητα εγγραφής ομιλίας (μέχρι 6,5 ώρες), ενσωματωμένο MP3 Player (μέχρι 16 λεπτά μουσικής), δυνατότητα αποθήκευσης βίντεο (3 κλιπάκια των 25 δευτερολέπτων), λειτουργία Web cam (15 καρέ το δευτερόλεπτο σε ανάλυση 640x480) και αποθήκευση στατικών εικόνων. Αυτό που την περιορίζει είναι η μικρή μνήμη της (μόλις 16MB), καθώς δεν αναβαθμίζεται ούτε δέχεται κάρτες. Πρόκειται για ένα όμορφο gadget για το χομπίστα και μάλιστα σε καλή τιμή, καθώς δεν ξεπερνά τα 129 ευρώ, χωρίς το ΦΠΑ.



WINDUP CHARGER

ΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ

www.carphonewarehouse.com

Μια ωραία εκδρομή στην εξοχή με την καλή σας δεν εξελίσσεται όπως θα θέλατε. Ψυχραιμία. Τρακάρατε; Ε, δεν χάθηκε και ο κόσμος! Εχει αδειάσει και η μπαταρία του κινητού σας; Σιγά το πράμα! Και ας ουρλιάζει η συνοδός σας, τραβώντας τα μαλλιά της, ότι δεν πρέπει να μείνετε άλλο εκεί, επειδή ο ξηρός αέρας θα καταστρέψει το δέρμα της. Βγάλτε από την τσέπη σας τη μανιβέλα και αρχίστε! Μέσα σε πέντε λεπτά θα έχετε φορτίσει την μπαταρία τόσο όσο χρειάζεται για να καλέσετε την οδική βοήθεια. Σωστά καταλάβατε, η συσκευή δεν είναι παρά ένας χειροκίνητος φορτιστής! Σε πέντε λεπτά "κουνήματος" έχετε, σύμφωνα με την κατασκευάστρια, 10 λεπτά ομιλίας ή 120 λεπτά λειτουργίας! Ετσι δεν θα μείνετε ποτέ από μπαταρία, εκτός και αν είστε εντελώς απροπόνητος! Αλλά τι λέω, στη χώρα του φραπέ ζούμε...

GV-D1000

ΚΑΙ ΕΝΑ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΟΜΟ

www.sony.com



Το νέο στολίδι της Sony στον τομέα των DV Video walkmans είναι ίσως το απόλυτο φορητό πολυμηχάνημα αναπαραγωγής ταινιών. Πρόκειται για μία υψηλής ποιότητας και πολλαπλών δυνατοτήτων συσκευή DV video editing, η οποία προορίζεται τόσο για επαγγελματίες όσο και για ερασιτέχνες που ασχολούνται με το βίντεο. Διαθέτει ενσωματωμένη 4 ιντσών LCD οθόνη και στερεοφωνικά ηχεία, ενώ οι δυνατότητες σύνδεσης είναι πολλές. Εκτός από τις διάφορες, αναλογικές και ψηφιακές, συνδέσεις με άλλες συσκευές βίντεο, διαθέτει USB και i.LINK interfaces για σύνδεση με PC καθώς και υποδοχή Memory Stick για τη χρήση καρτών χωρητικότητας έως 128MB. Το βάρος της δεν ξεπερνά τα 800 γραμμάρια.

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Συνεργάζεται ο:
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr

MSI 845G Max-L

Pentium 4 και DDR: Ιδανικός συνδυασμός!

Επρεπε να περάσει αρκετός καιρός έως ότου να μπορούμε να μιλάμε για πλατφόρμες Pentium 4 με αξιόλογες επιδόσεις και φυσιολογικές τιμές!

Το i845G chipset της Intel δίνει στους Pentium 4 αυτό που τους έλειπε, μια σταθερή πλατφόρμα, με αρκετή ισχύ υποστήριξης και προσιτή τιμή. Αν θυμάστε, η Intel άργησε πολύ να υποστηρίξει τους επεξεργαστές 4ης γενιάς με λύσεις DDR SDRAM, περιορίζοντάς τους στην πανάκριβη RDRAM και στην πάμφθηνη SDRAM, η οποία όμως είχε τραγικά μικρές επιδόσεις. Ως είθισται, η MSI έκανε πάλι αξιόλογη δουλειά. Η συγκεκριμένη motherboard ακολουθεί τις πορφυρές χρωματικές προτιμήσεις της εταιρείας, ενώ το socket 478 μπορεί να δεχθεί όλη την γκάμα των Pentium 4 και των νέων Celeron που κυκλοφορούν στην αγορά. Υπάρχουν τρεις DIMM sockets που μπορούν να δεχτούν μνήμη DDR-SDRAM PC1600 (200MHz), PC2100 (266MHz) και PC2700 (333MHz). Οσον αφορά στον πρόσθετο εξοπλισμό, το 845G Max-L είναι επαρκές με έξι PCI θύρες, θύρα CNR και θύρα AGP 4x. Φυσικά, το i845G έχει ενσωματωμένο υποσύστημα γραφικών, οι επιδόσεις του οποίου κρίνονται μάλλον περιορισμένες στα 2D. Ακόμα, διαθέτει ενσωματωμένο ελεγκτή Ultra ATA 100. Το USB 2.0 δίνει το "παρών" και, μάλιστα, σε 4 USB θύρες. Βέβαια, κάθε φανατικός PCMasterάς τρελαίνεται για overclocking και η MSI το γνωρίζει πολύ καλά! Μέσω του BIOS, λοιπόν, υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής της συχνότητας του FSB από τα 100 έως τα 200MHz με βήμα ενός MHz, αλλαγή του voltage του επεξεργαστή, της μνήμης και του διαύλου AGP!

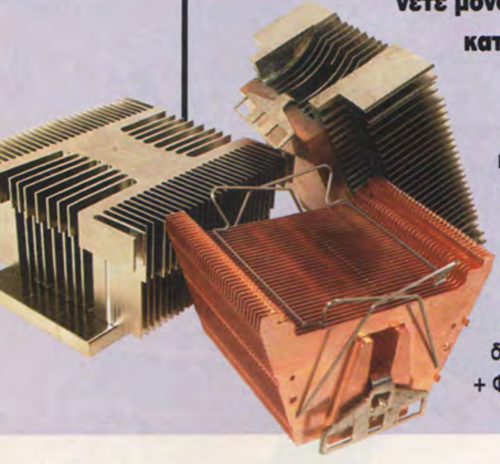


Ψύξη για θερμόαιμους... επεξεργαστές!

THERMALRIGHT AX-478, AX-7, & SLK-600

Εχετε δει ποτέ σύστημα ψύκτρας για επεξεργαστή χωρίς ανεμιστήρα; Και όμως, η συλλογή της Thermalright σας αφήνει να κάνετε μόνοι σας την επιλογή του κατάλληλου ανεμιστήρα!

Η πασίγνωστη Thermalright (www.thermalright.com) έκανε την είσοδό της στη φετινή σεζόν με μια σειρά από ψύκτρες που... δεν φορούν ανεμιστηράκι! Ο βασικότερος λόγος που προέβη σε αυτήν την κίνηση είναι για να κρατηθεί η τιμή σε χαμηλά επίπεδα και για να εξυπηρετηθούν καλύτερα οι αγοραστές! Βλέπετε, οι ψύκτρες διαθέτουν βάσεις για κούμπωμα ανεμιστήρα, οπότε μπορεί όποιος αγοράσει κάποια να επιλέξει αν θα δώσει χρήματα για έναν ακριβότερο, αθόρυβο ανεμιστήρα ή θα κάνει οικονομία με έναν λιγότερο ποιοτικό, στην περίπτωση που ο θόρυβος δεν τον ενοχλεί! Η σειρά αποτελείται από 3 μοντέλα. Η AX-478 απευθύνεται στους επεξεργαστές της Intel με socket 478, είναι κατασκευασμένη από αλουμίνιο και το μέγεθός της αγγίζει τα 77x77x78mm. Οι δύο χάλκινες προτάσεις για επεξεργαστές της AMD είναι η AX-7, με μέγεθος 77x77x80mm και βάρος 430g -ιδανική για Athlon XP 2000+ και άνω -, η οποία δέχεται ανεμιστήρα 80mm όπως και η AX-478 και η μικρότερη SLK-600 (όχι, δεν είναι το νέο μοντέλο της Mercedes), με διαστάσεις 72x56,8x46mm, 430g, που μπορεί να δεχτεί ανεμιστήρα 60mm. Οι τιμές τους είναι στα € 55,85 + ΦΠΑ (AX-478), € 55,85 + ΦΠΑ (AX-7), € 65,85 + ΦΠΑ (SLK-600) και θα τις βρείτε στην Checkmate International, τηλ.: 010 7470520.



Avanti, μαέστρο, ένα καλαματιανό!

Κλασικότερη και από τον Μπετόβεν!

Η Lara Croft άφησε για λίγο το κυνήγι της κατσαρίδας στις ζούγκλες των εθνικών πάρκων της γηραιάς Αλβιόνας και αποφάσισε να κουρδίσει τις... μουσικές χορδές της! Αρπαξε, λοιπόν, την ευκαιρία που της δόθηκε να διευθύνει τη συμφωνική ορχήστρα του Λονδίνου και ξεσάλωσε!

Εν αναμονή του νέου παιχνιδιού Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, η δημοφιλής ηρωίδα διηύθυνε τη συμφωνική ορχήστρα του Λονδίνου κατά τη διάρκεια της ηχογράφησης του soundtrack του παιχνιδιού. Φόρεσε το σορτσάκι και το εφαρμοστό μπλουζάκι της και οδήγησε βιολιά, άρπες, κιθάρες και άλλα κλασικά μουσικά όργανα σε μια πανδαισία ήχων! Τι κάνει αυτή η Eidos για να διαφημιστεί, ε; Σύμφωνα με την εταιρεία, η Jill de Jong, η πιο σέξι Lara που έχει εμφανιστεί ποτέ, ενέπνευσε τα 82 μέλη της ορχήστρας (εχμ... αυτό σηκώνει συζήτηση) να δώσουν τον καλύτερο εαυτό τους. Το Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness θα κυκλοφορήσει για PlayStation 2 και PC τον Νοέμβριο. Οπως έχουμε γράψει και στη στήλη "PC Spy" πριν από μερικά τεύχη, το νεότερο παιχνίδι με ηρωίδα την πληθωρική κυνηγό αρχαιοτήτων θα είναι το πιο "σκοτεινό" της και θα την οδηγήσει, κυνηγημένη, σε φρικιαστικά τοπία, όπου το καλό και το κακό θα συγκρουστούν με τρόπους που δεν έχετε ποτέ φανταστεί.

www.eidos.com





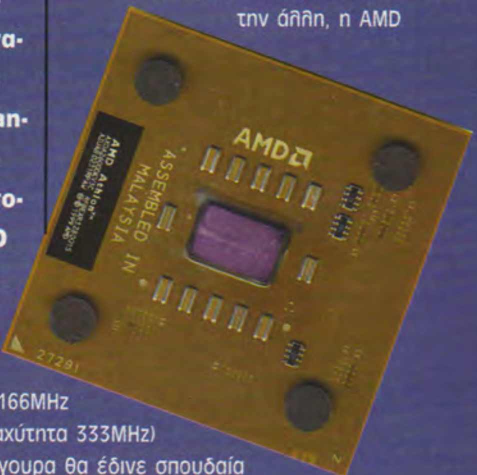


Πέρα από τα 2GHz!

Η AMD αντεπιτίθεται στα 2 και 2,13GHz!

Με αναβαθμισμένο πυρήνα η AMD κατόρθωσε να ξεπεράσει τα προβλήματα περιορισμού ταχύτητας του πυρήνα Thoroughbred. Με ίση διαδικασία κοπής (0,13 micron), ελάχιστα μεγαλύτερο μέγεθος και 0,4 εκατομμύρια transistors επιπλέον, ο Thoroughbred B μπορεί να πάει την AMD αρκετά πιο μακριά!

Προσθέτοντας ένα επιπλέον μεταλλικό έλασμα στον πυρήνα Thoroughbred η AMD αύξησε τον αριθμό των transistors και έδωσε χώρο για περισσότερα MHz. Ο παλιός Thoroughbred είχε προβλήματα αύξησης της ταχύτητάς του, ο νέος, όμως φτάνει με απλές διαδικασίες υπερχρονισμού στα 2,33 - 2,40GHz! Από την άλλη, η AMD δεν υλοποίησε ακόμα το πολυαναμενόμενο 166MHz DDR (ωφέλιμη ταχύτητα 333MHz) FSB, το οποίο σίγουρα θα έδινε σπουδαία ώθηση στις δυνατότητες του επεξεργαστή. Φαίνεται πως η AMD κρατά αυτή την ιδιότητα για τη στιγμή που θα κάνει την εμφάνισή του ο πυρήνας Barton, που εκτός από το νέο FSB θα ενσωματώνει και 512KB cache δεύτερου επιπέδου. Με τον πυρήνα Thoroughbred B η γραμμή των Athlon XP δείχνει αρκετά πιο ανταγωνιστική απ' ό,τι μέχρι πριν από μερικούς μήνες. Οι επιδόσεις των νέων επεξεργαστών είναι ανταγωνιστικές των Pentium 4 2,53GHz και Pentium 4 2,4MB, με τις θέσεις των κορυφαίων να αλλάζουν συνεχώς χέρια στα διάφορα benchmarks, αλλά με μικρές διαφορές. Το θετικό είναι πως ακόμα και οι νεότατοι Thoroughbred B μπορούν, στις περισσότερες των περιπτώσεων, να χρησιμοποιηθούν στο... αρχαίο motherboard που αγοράσατε πριν από 2 χρόνια, απλώς αναβαθμίζοντας το BIOS! Σε αντίθεση με την Intel που μοιάζει να αλλάζει συνεχώς σχεδιασμό ολόκληρων των κυκλωμάτων υποστήριξης, με αποτέλεσμα να είναι σχεδόν αδύνατες οι αναβαθμίσεις παλαιών motherboards με νεότερους Pentium 4 (φήμες θέλουν τους Pentium 4 που θα πιάσουν τα 3GHz να απαιτούν και την αγορά νέων motherboards), η AMD προσφέρει σαφώς πιο ευέλικτες λύσεις.



Πρωτόγονο κυνήγι

Ο πρεντάτορας επιστρέφει!

Ναι, ξέρω, πολλοί δεν συμπαθήσατε ιδιαίτερα το Aliens vs Predator II. Μα, γιατί; Μια χαρά παιχνίδι ήταν (αν και είχε "μεγαλούτσικες" απαιτήσεις για να τρέχει καλά).

Τέλος πάντων, μέχρι να δούμε ένα AvP 3, η Sierra σε συνεργασία με τη Fox (ναι, αυτή των ταινιών και των X-Files) μας δίνουν μία "έμμεση συνέχεια" με τη μορφή ενός add-on pack για το γνωστό παιχνίδι. Βέβαια, το "συνέχεια" δεν ισχύει και τόσο, αφού το σενάριο του παιχνιδιού τοποθετείται περίπου 500 χρόνια πριν από τα γεγονότα που εξελίσσονται στην ιστορία του AvP 2. Σε αυτό, ο παικταράς που κρύβεται μέσα μας τοποθετείται και πάλι στη θέση ενός από τους τρεις βασικούς χαρακτήρες, οι δύο εκ των οποίων όμως έχουν υποστεί κάποιες μικρές αλλαγές. Κατ' αρχάς, ο πρεντάτορας δεν είναι ένας απλός κυνηγός αλλά ένα είδος μισθοφόρου, ο οποίος υποψιαζόμαστε πως θα έχει και ολίγον τι τροποποιημένο εξοπλισμό. Τη θέση του "τυπικού" Alien την παίρνει ένας υβριδικός, πειραματικός χαρακτήρας που ακούει στο όνομα PredAlien. Ναι, φαντάζομαι ό,τι και εσείς: αόρατα Aliens να κρέμονται από το ταβάνι του δωματίου μου ή τουλάχιστον μέσα από την οθόνη του υπολογιστή μου! Ο στόχος των χαρακτήρων σε αυτό το παιχνίδι; Αρκεί να αναφέρουμε πως πυρήνας του σεναρίου είναι ένα μυστήριο αντικείμενο, το οποίο έχει τη δύναμη να κρατά σε απόσταση τους άγριους Aliens, ενώ φημολογείται πως μπορεί ακόμη και να ελέγχει τα μυαλά τους! Οσο για τον άνθρωπο για τον οποίο δεν ανέφερα σχεδόν τίποτα: Αν και με νέο εξοπλισμό και ανεβασμένες δυνατότητες, προβλέπεται πως και πάλι θα είναι απλώς το θύμα! Σύντομα στις οθόνες σας!



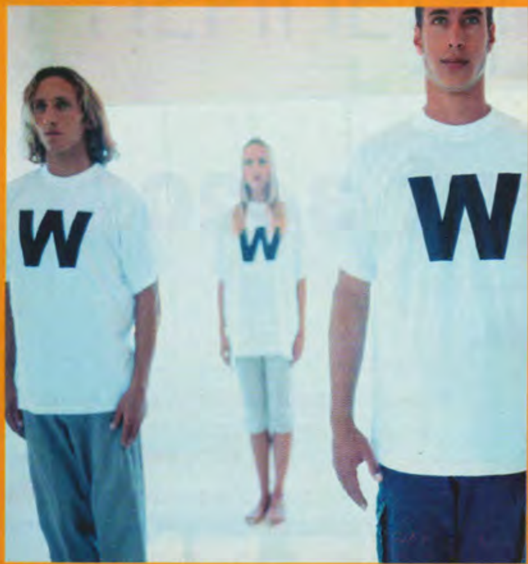
ATI 9000 vs nVIDIA GeForce4 MX

Κονταρομαχίες σε όλα τα μέτωπα

Με την αδιαμφισβήτητη επικράτησή της στον τομέα των επιδόσεων, η ATI ανοίγει πανιά και για την κερδοφόρα μέση αγορά. Και εκεί οι προσπάθειες της εταιρείας απέδωσαν καρπούς! Οι Radeon 9000 και Radeon 9000 Pro αποτελούν εντυπωσιακές προτάσεις.

Οι διαφορές μεταξύ των δύο εντοπίζονται στις ταχύτητες με τον πυρήνα της Radeon 9000 στα 250MHz και τη μνήμη στα 200MHz DDR (400MHz) και της Radeon 9000 Pro στα 270MHz και 275MHz DDR (550MHz) αντίστοιχα. Οσον αφορά στα στοιχεία των πυρήνων, είναι όμοια με αυτά της Radeon 8500. Υποστηρίζουν Hydavision, προβολή σε 2 οθόνες και έχουν ακριβώς τα ίδια 3D στοιχεία. Οι τιμές τους αναμένονται περί τα € 129,00 για την Radeon 9000 Pro και τα € 109,00 για την απλή. Στις επιδόσεις οι δύο κάρτες πέτυχαν τα προσδοκώμενα, ξεπερνώντας τις GeForce4 MX 460 και 440 στο σύνολο σχεδόν των μετρήσεων (με εξαίρεση τα παιχνίδια που βασίζονται στη μηχανή του Quake 3). Το μεγαλύτερο, όμως, πλεονέκτημα των 9000 έναντι των MX είναι η ύπαρξη συμβατών με Direct X8, pixel και vertex shaders. Οι MX που βασίζονται πρακτικά στον πυρήνα GeForce 2, θα έχουν σίγουρα προβλήματα σε σχέση με τις 9000, ειδικά στα νεότερα παιχνίδια, κάτι που φαίνεται ξεκάθαρα και από τις επιδόσεις στις μετρήσεις (η μηχανή του Quake 3 θεωρείται αρχαία).





ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΑΣ ΑΝΗΚΕΙ

Στην Ελλάδα του 2003 θα υπάρχουν 37% κενές θέσεις ειδικών στον τομέα δικτύων Η/Υ*

Το internet αλλάζει τον κόσμο που ξέραμε. Αγγίζει πλέον κάθε κομμάτι της ζωής μας: τον τρόπο που ζούμε, που παίζουμε, που μαθαίνουμε, που δουλεύουμε. Η δε διείσδυση του Διαδικτύου και της νέας τεχνολογίας στον κόσμο των επιχειρήσεων είναι τόσο εκρηκτική και ραγδαία, που δημιουργεί μια **συνεχώς αυξανόμενη έλλειψη** εξειδικευμένου προσωπικού **ιδιαίτερα στον τομέα των δικτύων***.

CISCO SYSTEMS NETWORKING ACADEMY

Το **University of Indianapolis, Athens Campus** σπεύδει να καλύψει αυτό το κενό σε συνεργασία με τη **CISCO SYSTEMS**: τον παγκόσμιο ηγέτη αυτής της επανάστασης, μέσα από την τεχνολογία της οποίας περνά σχεδόν όλη η κίνηση του Διαδικτύου.

*IDC, Networking Skills Shortage: No Letup in Sight, February 2001.

Το πρόγραμμα διδάσκει το σχεδιασμό, την εγκατάσταση και τη συντήρηση δικτύων.

- Η εκπαίδευση διαρκεί **8 μήνες**, στο τέλος των οποίων οι σπουδαστές δίνουν εξετάσεις για να αποκτήσουν το πτυχίο **CCNA (Cisco Certified Network Associate)**.
- Όσοι σπουδαστές επιθυμούν μπορούν να συνεχίσουν την εκπαίδευση για να αποκτήσουν και το πτυχίο **CCNP (Cisco Certified Network Professional)*** ή και **να ολοκληρώσουν τις πανεπιστημιακές σπουδές** συμπληρώνοντας τα μαθήματα του κλάδου που θα επιλέξουν **για να αποκτήσουν πτυχίο BA/BS του University of Indianapolis.**

Έναρξη σπουδών : Σεπτέμβριος 2002

Δυνατότητα για απογευματινά ή προγράμματα Σαββάτου

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΕΓΓΡΑΦΕΣ:

010 3237 077

- Περιλαμβάνει **πρακτική εκπαίδευση** σε **ειδικά εξοπλισμένα υπερσύγχρονα εργαστήρια του University of Indianapolis, Athens Campus** και καινοτόμα μοντέλα **ηλεκτρονικής εκπαίδευσης (e-learning)**.
- Μπορούν να συμμετέχουν φοιτητές, απόφοιτοι πανεπιστημίων, ακόμη και μαθητές λυκείου ή επαγγελματίες όλων των κλάδων. **Δεν χρειάζεται προηγούμενη γνώση Η/Υ ή δικτύων.**

Αποκτήστε, λοιπόν, τώρα το **CCNA** στο **University of Indianapolis, Athens Campus** και ξεκινήστε **αμέσως καριέρα** ή συνεχίστε για **BA/BS** στον κλάδο που επιθυμείτε.

University of Indianapolis
Athens Campus

THE LEADER IN GRADUATE STUDIES IN GREECE
Accredited by the North Central Association of Colleges & Schools, U.S.A.

9 Ipitou Str., Syntagma Sq., Athens 105 57 Tel.: (010) 32. 37. 077 - 32. 39. 908-9, Fax: (010) 32. 48. 502
e-mail: cnap@uindy.gr website: http://cnap.uindy.gr

GRAFISTI

HP Deskjet 3420

Βάλτε χρώμα στη ζωή σας

Η Hewlett-Packard παρουσίασε πρόσφατα τον νέο έγχρωμο εκτυπωτή Deskjet 3420 colour inkjet, για φωτογραφικά αποτελέσματα υψηλής ποιότητας.



Με ανάλυση φωτογραφικής ποιότητας που φθάνει τα 2.400x1.200 dpi, σε ποιοτικό φωτογραφικό χαρτί και ταχύτητα εκτύπωσης μέχρι 10 ασπρόμαυρων και 8 έγχρωμων σελίδων ανά λεπτό, σίγουρα το νέο μέλος της σειράς Deskjet μόνο απαρατήρητο δεν περνά. Ο HP Deskjet 3420 colour inkjet προσφέρει στο χρήστη ευελιξία και διατίθεται σε προσιτή τιμή. Δεδομένων της υψηλής ποιότητας και της χαμηλής τιμής του, ο εν λόγω εκτυπωτής αποτελεί μεγάλη ευκαιρία για μέσους χρήστες που επιθυμούν έναν αξιόπιστο εκτυπωτή για γρήγορη, εύκολη εκτύπωση και καθημερινή χρήση. Φυσικά, ο πρωτοποριακός σχεδιασμός του, είναι στα υπέρ του, αφού εκτός από την καλαισθησία και τη λειτουργικότητα, τον καθιστά εύκολο στην εγκατάσταση, ενώ ο πτυσσόμενος δίσκος χαρτιού 100 φύλλων που διαθέτει επιτρέπει την εξοικονόμηση χώρου. Ο εκτυπωτής διατίθεται στην ελληνική αγορά από τα μέσα Αυγούστου 2002 με τιμή που κυμαίνεται στα 90,00 ευρώ.

■ http://www.hp.com.

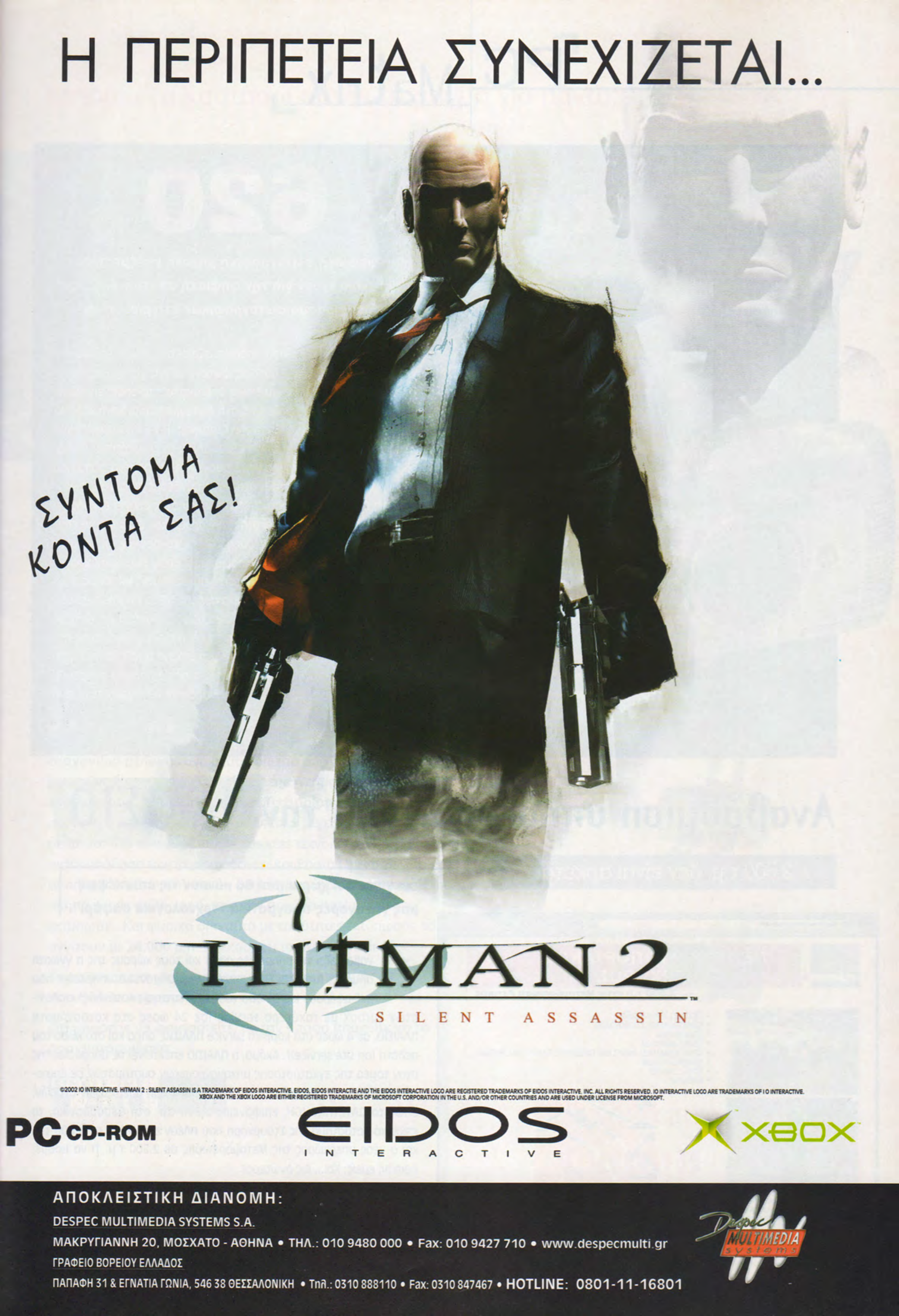
Vizzavi MobileMania: Ringtones & Logos

Δείξε μου το κινητό σου, να σου πω ποιος είσαι!

Μέσα στο φθινόπωρο αναμένεται να δοθεί περαιτέρω στους χρήστες της Vodafone η δυνατότητα να "κατεβάζουν" (download) απευθείας από το www.vizzavi.gr και από το wap.vizzavi.gr τα αγαπημένα τους ringtones.



Η συνεργασία της Vodafone και της Vizzavi Hellas ενίσχυσε σημαντικά τη γνωστή υπηρεσία των ringtones. Μέσα από τη βελτιωμένη έκδοση της υπηρεσίας, προσφέρονται στους πελάτες της Vodafone τα καινούρια ringtones και logos μέσω SMS, καθώς και συνολικά περισσότερες δυνατότητες. Μέχρι πρόσφατα, οι πελάτες της Vodafone είχαν πρόσβαση στην υπηρεσία μόνο μέσω του τηλεφωνικού αριθμού IVR 1951, με ήχους που ανανεώνονται σε μηνιαία βάση κι εξυπηρετούν συγκεκριμένα μοντέλα συσκευών. Τώρα, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να δουν τα 5 top ringtones και τα 5 top logos, στέλνοντας τον αριθμό 50 με γραπτό μήνυμα στο 4020! Ο χρήστης στέλνοντας τον κωδικό του ringtone/logo που έχει επιλέξει μαζί με την μάρκα του τηλεφώνου που διαθέτει με ένα γραπτό μήνυμα στο 4020, το λαμβάνει άμεσα με τον ίδιο τρόπο (δηλαδή μ' ένα γραπτό μήνυμα) και το κινητό του χτυπάει στο ρυθμό ή εμφανίζει την εικόνα που ο ίδιος έχει επιλέξει. Ακόμα, στο www.vizzavi.gr, ο χρήστης μπορεί να δει τις διαθέσιμες κατηγορίες που φτάνουν τις 23 για τα ringtones και τις 25 για τα logos (ακολουθεί σχετικός κατάλογος). Ακόμα, μπορεί να ακούσει τους διαθέσιμους ήχους στο www.vizzavi.gr πριν να επιλέξει αυτόν που προτιμά, αλλά και να δει σε πραγματικό μέγεθος το λογότυπο που τον ενδιαφέρει. Οι χρήστες μπορούν να διαλέξουν από μια ποικιλία που ξεπερνά τις 3.000 logos και 3.000 ringtones, τα οποία ανανεώνονται συνεχώς.


Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...
ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!
HITMAN 2
SILENT ASSASSIN
©2002 IO INTERACTIVE. HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN IS A TRADEMARK OF EIDOS INTERACTIVE. EIDOS, EIDOS INTERACTIE AND THE EIDOS INTERACTIVE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF EIDOS INTERACTIVE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. IO INTERACTIVE LOGO ARE TRADEMARKS OF I O INTERACTIVE. XBOX AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.
PC CD-ROM
EIDOS INTERACTIVE
XBOX
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:
DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 010 9480 000 • Fax: 010 9427 710 • www.despecmulti.gr
ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ
ΠΑΠΑΦΗ 31 & ΕΓΝΑΤΙΑ ΓΩΝΙΑ, 546 38 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 0310 888110 • Fax: 0310 847467 • HOTLINE: 0801-11-16801
Despec MULTIMEDIA systems

HP Photosmart 620

Ενα νέο πρόσωπο ψηφιακής φωτογραφίας

Μια πρωτοποριακή ψηφιακή φωτογραφική μηχανή για έμπειρους χρήστες, με έντονο ενδιαφέρον για την ψηφιακή αποτύπωση, την αποθήκευση και το διαμοιρασμό φωτογραφικών στιγμιότυπων.

Η HP Photosmart 620 διαθέτει ανάλυση 2,1 Megapixels, γεγονός που αποδίδει εξαιρετική ποιότητα εικόνων και λεπτομέρεια σε βάθος. Αυτό επιτυγχάνεται χάρη στις μεγεθύνσεις φωτογραφικής ποιότητας μέχρι 20x25cm που διαθέτει, καθώς και στο μέγιστο ζουμ 12x (οπτικό ζουμ 3x και ψηφιακό 4x), το οποίο επιτρέπει στους χρήστες να πραγματοποιούν φωτεινές κοντινές λήψεις. Επιπλέον, η νέα ψηφιακή φωτογραφική μηχανή καθιστά δυνατή την αποτύπωση κίνησης, χάρη στο εξελιγμένο video clip capturing. Η HP Photosmart 620 διαθέτει, επίσης, την τεχνολογία HP Instant Share, η οποία εξασφαλίζει τη δυνατότητα αποθατάτισης εικόνων και αποστολής σε συγκεκριμένο προορισμό/συσκευή την επόμενη φορά που η φωτογραφική μηχανή θα συνδεθεί σε υπολογιστή ή στη βάση σύνδεσης ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής HP Photosmart 8881. Από τη βάση σύνδεσης ο χρήστης μπορεί εύκολα να μεταφέρει φωτογραφίες σε PC ή Mac, να τις προβάλει στην τηλεόραση και, βεβαίως, να επαναφορτίσει τις μπαταρίες. Για την επιλογή του προορισμού των φωτογραφιών, οι χρήστες έχουν στη διάθεσή τους δεκατέσσερις διαφορετικούς προορισμούς, όπου συμπεριλαμβάνονται διευθύνσεις e-mail, ο δικτυακός τόπος www.hpphoto.com και εκτυπωτές HP. Οπως συμβαίνει με ολόκληρο το φάσμα ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών της HP, η Photosmart 620 επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν και να τυπώνουν φωτογραφίες, ακόμα και σελίδες φωτογραφικών άλμπουμ. Αυτό επιτυγχάνεται χάρη στη χρήση του συμπεριλαμβανόμενου λογισμικού φωτογραφίας και απεικόνισης HP. Επιπλέον, η φωτογραφική μηχανή αποθηκεύει φωτογραφίες χρησιμοποιώντας την εσωτερική μνήμη των 8MB που διαθέτει, η οποία μάλιστα μπορεί να επεκταθεί με τη χρήση καρτών μνήμης Secure Digital. Η HP Photosmart 620 διατίθεται από τον Αύγουστο στην τιμή των 295,00 ευρώ.



http://www.hp.com

Αναβάθμιση υπηρεσιών από την ΠΛΑΙΣΙΟ

2.500 τ.μ. δεν είναι αρκετά;

Νέοι γιγάντιοι χώροι που θα κάνουν τις επισκέψεις μας για αγορές πραγματικά "τεχνολογικά σαφάρι".



Αναβαθμίζει τις υπηρεσίες αλλά και τους χώρους της η γνωστή αλυσίδα ΠΛΑΙΣΙΟ. Ετσι, ενισχύονται σημαντικά υπηρεσίες που ενδιαφέρουν κατά πολύ τους ήδη ευτυχείς κατόχους υπολογιστών TurboX με ταχύτερο service [σε 24 ώρες στα καταστήματα ΠΛΑΙΣΙΟ, σε 4 ώρες στα κομβικά service ΠΛΑΙΣΙΟ, αλλά και στο χώρο του πελάτη (on site service)]. Ακόμα, η ΠΛΑΙΣΙΟ επεκτείνει τις υπηρεσίες της στον τομέα της εγκατάστασης μηχανογραφικών συστημάτων σε επιχειρήσεις. Τέλος, σημαντικότατη είναι η διαμόρφωση υπερχώρων αγορών, όπως το GATETHROUGH, επιφάνειας 2.500 τ.μ. στη Θεσσαλονίκη, το ιστορικό κατάστημα της Στουρνάρη που πλέον εκτείνεται σε 1.000 τ.μ. και ο νέος υπερχώρος της Μεταμόρφωσης σε 2.500 τ.μ. Τι να πούμε, λοιπόν, εμείς; Και... εις ανώτερα!

www.plaisio.gr

Μπορώ να κρατήσω αυτήν τη στιγμή για πάντα;



Μέχρι σήμερα για να κρατήσετε τις μοναδικές στιγμές της ζωής σας **είχατε μόνο τη μνήμη σας.**
Τώρα έχετε και τη νέα γενιά εκτυπωτών S της Canon που συνδυάζουν ιδανικά φωτογραφική ποιότητα, ταχύτητα και οικονομία και σας δίνουν τη δυνατότητα να κρατήσετε τις πιο συναρπαστικές στιγμές σας ζωντανές για πάντα:
Με νέα μελάνια για ζωντανά χρώματα που διατηρούνται **ανεξίτηλα για πάνω από 25 χρόνια και αποκλειστικό σύστημα 4 και 6 ανεξάρτητων μελανιών** για τουλάχιστον 50% μεγαλύτερη οικονομία.
Με πραγματικές αναλύσεις 2400X1200dpi, 70% ταχύτερο σύστημα διαχείρησης χαρτιού CASF και **πάνω από 73 εκατομμύρια σταγονίδια μελάνης** ανά δευτερόλεπτο από 3.072 ακροφύσια, εκτυπώνετε κορυφαία ποιότητα με επαγγελματικές επιδόσεις.
Με Advanced Microfine Droplet Technology™, με τη μικρότερη σταγόνα 0,67pl και το απόλυτα κυκλικό μέγεθος, με πυκνότητα μελανιών 1/6 των συμβατικών, τις νέες τεχνολογίες Vivid Photo για πιστή απόδοση των φωτοσκιάσεων και Photo Optimizer Pro, απολαμβάνετε την τελειότερη διαβάθμιση χρωματικών αποχρώσεων, ακόμα και σε απλό χαρτί, που έχει παράγει ποτέ έγχρωμος εκτυπωτής. Και φυσικά όλα αυτά με **ταχύτητες** εκτύπωσης που αγγίζουν τις **24.000 ριπές** ψεκασμού το δευτερόλεπτο.

Τώρα σκεφτείτε μία πραγματικά αξέχαστη στιγμή που θέλετε να κρατήσετε για πάντα.

Ότι μπορείτε να φανταστείτε, με την Canon μπορείτε να το πραγματοποιήσετε.

SINGLE INK

MICROFINE DROPLET TECHNOLOGY



S900



S820D



S750



S300

you can

Canon

intersys αε σα ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ, ΤΗΛ.: 010.9554.000, e-mail: intersys@intersys.gr, www.intersys.gr

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
INFORMATION AND COMMUNICATION SYSTEMS

PROGRESS

Flash

Oneway or another...

Η γνωστή αλυσίδα καταστημάτων τεχνολογίας Oneway Technostores προχώρησε σε ανακατασκευή του ηλεκτρονικού καταστήματος www.oneway.gr. Το



ηλεκτρονικό κατάστημα επανασχεδιάστηκε με γνώμονα τη φιλικότητα προς το χρήστη, προσφέροντας: εκπτώσεις ανά κατηγορία προϊόντος, αποστολή προϊόντων σε όλη την Ελλάδα, επιλογή τρόπου πληρωμής, άτοκες δόσεις με πιστωτικές κάρτες, on-line υπολογισμό δόσεων (έως 60 δόσεις με διακανονισμό), υπηρεσία Built to Order, όπου ο πελάτης "χτίζει" τον υπολογιστή του επιλέγοντας το hardware, τα περιφερειακά και το software, που καλύπτουν τις δικές του ανάγκες. Επίσης, οι πελάτες θα μπορούν να ενεργοποιούν ηλεκτρονικά την εγγύηση του Oneway PC ή B.T.O (Built To Order), που προμηθεύτηκαν. Στην κεντρική σελίδα δεσπόζουν οι ειδικές προσφορές και τα νέα προϊόντα, καθώς και οι επιλογές του μήνα που προτείνουν τα Oneway.

Μια "τρίαινα" στο PC σας!

Εναλλακτική πρόταση με το όνομα Trident XP4

Η "τοσοδούλα" Trident ακολουθεί τα βήματα της SiS κυκλοφορώντας μια κάρτα γραφικών που με την κατάλληλη υποστήριξη μπορεί να "πιάσει" πολλά στις μικρές και μεσαίες αγορές!

Με επιδόσεις που παρακολουθούν αυτές των GeForce4 MX και Radeon 9000 από κοντά, οι νέες κάρτες της Trident έρχονται να ταράξουν ακόμα περισσότερο τα λιμνάζοντα νερά, όπου εδώ και 2 χρόνια πλέουν αμέριμνες οι ATI και nVIDIA. Με διαφορές στις ταχύτητες των πυρήνων και της μνήμης, η XP4 υλοποιείται σε 3 μοντέλα, τα T1, T2 και T3. Από άποψη επιδόσεων, με beta drivers, η T2 κατορθώνει να κρατηθεί λίγο πίσω από τη Radeon 9000 Pro, στα επίπεδα μιας GeForce4 MX 460. Με τη βελτίωση των drivers, η ταχύτερη T3 θα μπορεί, σύμφωνα με την εταιρεία, να χτυπήσει σε επιδόσεις την GeForce 4 Ti4200! Αν συμβεί αυτό, θα έχουμε ίσως την καλύτερη κάρτα σε σχέση τιμής/απόδοση της αγοράς, καθώς η XP2 τιμάται περί τα € 80,00, ενώ η XP3 δεν αναμένεται να ξεπερνά τα € 100,00-€ 120,00! Φυσικά, με τιμή € 80,00, η T2 με βελτιωμένους drivers, μπορεί να ξεπεράσει σε επιδόσεις την κατά € 50,00 ακριβότερη Radeon 9000 Pro. Βεβαίως, γι' όλα αυτά θα πρέπει να περιμένουμε μέχρι τον επόμενο μήνα, οπότε η Trident υποστηρίζει πως θα έχει τελικές υλοποιήσεις των καρτών και των drivers, ώστε να μπορέσουν να γίνουν περισσότερες και πιο αξιόπιστες μετρήσεις.

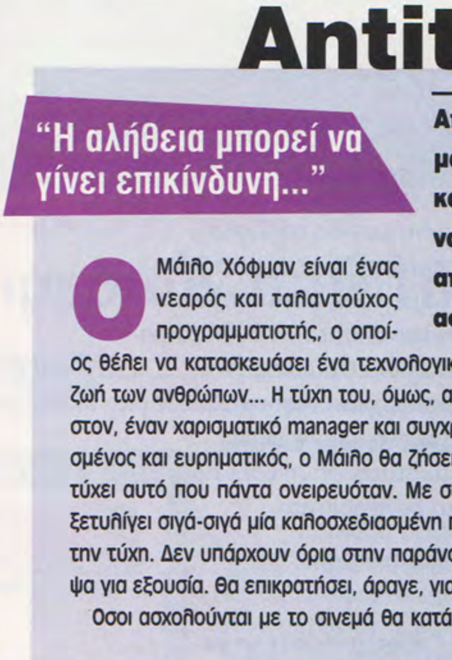
Antitrust

"Η αλήθεια μπορεί να γίνει επικίνδυνη..."

Από τις 12 Οκτωβρίου ο Μάιλο Χόφμαν θα ξεκινήσει το μυστηριώδες και αινιγματικό ταξίδι του, με σκοπό να μας προσελκύσει να ζήσουμε από κοντά ένα δυναμικό και νεανικό αστυνομικό θρίλερ, γεμάτο αγωνία...

Ο Μάιλο Χόφμαν είναι ένας νεαρός και ταλαντούχος προγραμματιστής, ο οποίος θέλει να κατασκευάσει ένα τεχνολογικό είδος που θα αλλάξει την καθημερινή ζωή των ανθρώπων... Η τύχη του, όμως, αλλάζει όταν θα γνωρίσει τον Γκάρι Γουίνστον, έναν χαρισματικό manager και συγχρόνως ίνδαλμά του. Δυναμικός, αποφασισμένος και ευρηματικός, ο Μάιλο θα ζήσει έντονα τη ζωή του και στο τέλος θα πετύχει αυτό που πάντα ονειρευόταν. Με σύμμαχο τη διάθεσή του να ανακαλύπτει, ξετυλίγει σιγά-σιγά μία καλοσχεδιασμένη πλεκτάνη, προκαλώντας έτσι την ίδια του την τύχη. Δεν υπάρχουν όρια στην παράνοια, στην απληστία και στην ακόρεστη δίψα για εξουσία. Θα επικρατήσει, άραγε, για ακόμα μία φορά ο ισχυρός;

Όσοι ασχολούνται με το σινεμά θα κατάλαβαν πως πρόκειται για την πολυαναμενόμενη, για εμάς τους κομπιουτεράδες, ταινία της Προοπτικής, που θα ξεκινήσει να προβάλλεται στις ελληνικές αίθουσες από τις 12 Οκτωβρίου. Το σενάριό της μπορούμε να πούμε ότι πηγάζει μέσα από τη σύγχρονη "κομπιουτερίστικη" κουλτούρα της αντιπαράθεσης των επαναστατών του Open Source και των... μονοπωλιακών!



http://www.antitrustthemovie.com/

Η δύναμη 10 βιταμινών σε ένα ποτήρι δροσερού κοκτέιλ φρούτων!



photo: Action Images

Τώρα η δύναμη και η ενέργεια για να ξεκινήσει αλλά και να συνεχίσει σωστά η μέρα λέγεται POWER 10! Ο νέος μοναδικός σε συστατικά και γεύση χυμός της ΕΒΓΑ συμπληρώνει την ομάδα των απολαυστικών χυμών μακράς διάρκειας SUNNY REFRESH.

Ο βιταμινούχος POWER 10 συνδυάζει σε ένα υπέροχο δροσερό κοκτέιλ χυμούς από 8 φρούτα: Ροδάκινο, Μήλο ή Σταφύλι, Πορτοκάλι, Ανανά, Γκρέιπφρουτ, Πάσιον Φρουτ, Μάνγκο και Ακτινίδιο, αλλά και 10 βιταμίνες: A, C, D, B1, B2, B5, B6, E, Νιασίνη και Φολικό Οξύ.

Είναι δροσιστικός, απολαυστικός, δυναμικός. Λόγω της μεγάλης διάρκειάς του - 9 μήνες - είναι και πρακτικός. Επιπλέον, χάρη στην παστερίωσή του με τα υψηλότερα standards ποιότητας, διατηρεί το μεγαλύτερο μέρος των βιταμινών και των πολύτιμων στοιχείων του μαζί με τη δροσιά του χυμού.

Ο εμπλουτισμός του χυμού με πρόσθετες βιταμίνες έχει ως αποτέλεσμα ένα προϊόν με ξεχωριστό και σύγχρονο χαρακτήρα.

Ο οργανισμός βρίσκει ό,τι χρειάζεται για να αντεπεξέλθει στις καθημερινές ανάγκες σε ένα ποτήρι με δροσερό POWER 10 χωρίς ζάχαρη και συντηρητικά. Εγγύηση ποιότητας αλλά και απόλαυσης για το σύγχρονο άνθρωπο από το REFRESH και την ΕΒΓΑ.



ΕΒΓΑ

ΞΕΝΗ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ

How To: Πώς να κάνετε μαρμελάδα τις GeForce 4!

Συνταγή μαγειρικής για μια σουπίτσα θαύμα από την ATI!

Χρειάστηκαν 3 χρόνια σκληρής δουλειάς για να καταφέρει η ATI να πετύχει αυτό που πολλοί πίστευαν ακατόρθωτο! Αυτή τη στιγμή, η καναδική εταιρεία που μέχρι τώρα ακολουθούσε τη nVIDIA, απογείωσε τις επιδόσεις, αφήνοντας την ανταγωνίστριά της σε θολό σύννεφο σκόνης!

Η μεγάλη της παρέας ακούει στο όνομα Radeon 9700 Pro. Είναι κατασκευασμένη και διατίθεται από την ίδια την ATI, ενώ απλές (χαμηλότερων συχνοτήτων) Radeon 9700 θα διατίθενται από τρίτους κατασκευαστές. Σύμφωνα με τα αναμενόμενα, η Radeon 9700 Pro θα τιμάται περί τα € 380,00, ενώ για τις απλές οι τιμές μάλλον θα ποικίλλουν μεταξύ € 350,00 και € 300,00. Ο πυρήνας της Radeon 9700 Pro μετρά 325MHz και η μνήμη 310MHz DDR (ωφέλιμη ταχύτητα 620MHz). Οι πυρήνες είναι συμβατοί με το νέο DirectX9, το οποίο αναμένεται μέχρι τις γιορτές των Χριστουγέννων. Οι drivers είναι πρώτης γενιάς και βασίζονται στην επιτυχημένη πλέον πλατφόρμα CATALYST 2.2. Όσον αφορά στις ποσοτικές επιδόσεις της, η κάρτα ξεπέρασε τις προσδοκίες όλων! Αυτή τη στιγμή έχει τις καλύτερες επιδόσεις σε όλα τα σύγχρονα games και την καλύτερη σχέση επιδόσεων για επεξεργαστές από 1GHz και πάνω! Σχεδόν με όλα τα παιχνίδια είναι δυνατές αναλύσεις 1.600x1.200, με υψηλότατους ρυθμούς καρέ, ενώ έχει και τις καλύτερες επιδόσεις σε anisotropic filtering (16X) και anti aliasing (4X), ξεπερνώντας σχεδόν στο διπλάσιο τις αντίστοιχες της GeForce 4 Ti4600! Φυσικά, θα υπάρξουν και μικρότερες εκδόσεις (ίσως με τον κωδικό 9500), σε χαμηλότερες τιμές και με επιδόσεις ανταγωνιστικές των μικρότερων GeForce 4.



Αφήνοντας πίσω τη γρηγορότερη GeForce 4, το σκηνικό στις κάρτες γραφικών αλλάζει σαφώς υπέρ της ATI. Σύμφωνα με τον προγραμματισμό της nVIDIA, οι νέες κάρτες της με τον πυρήνα NV30 θα κάνουν την εμφάνισή τους μέχρι τις γιορτές, όμως, σύμφωνα με τις προδιαγραφές της εταιρείας, ο NV30 απλώς θα προσφέρει μεγαλύτερες επιδόσεις από τις GeForce 4, χωρίς κάποιες ιδιαίτερες καινοτομίες στην αρχιτεκτονική του. Βλέποντας τις επιδόσεις των Radeon 9700 και ειδικά της Pro, η nVIDIA μπορεί να επιλέξει να κρατήσει τον NV30 για λίγο καιρό ακόμα, καθώς μία απλώς γρηγορότερη GeForce 4 μάλλον δεν θα μπορεί να κοντράρει την κάρτα της ATI!

Doom 3 για λίγους

Οι... "τρελές" δηλώσεις του Carmack!

Όλοι γνωρίζετε το Doom 1 και 2, έστω μέσα από οποιοδήποτε άλλο First Person Shooter (η σημερινή μορφή των οποίων οφείλεται σε αυτά τα παιχνίδια).

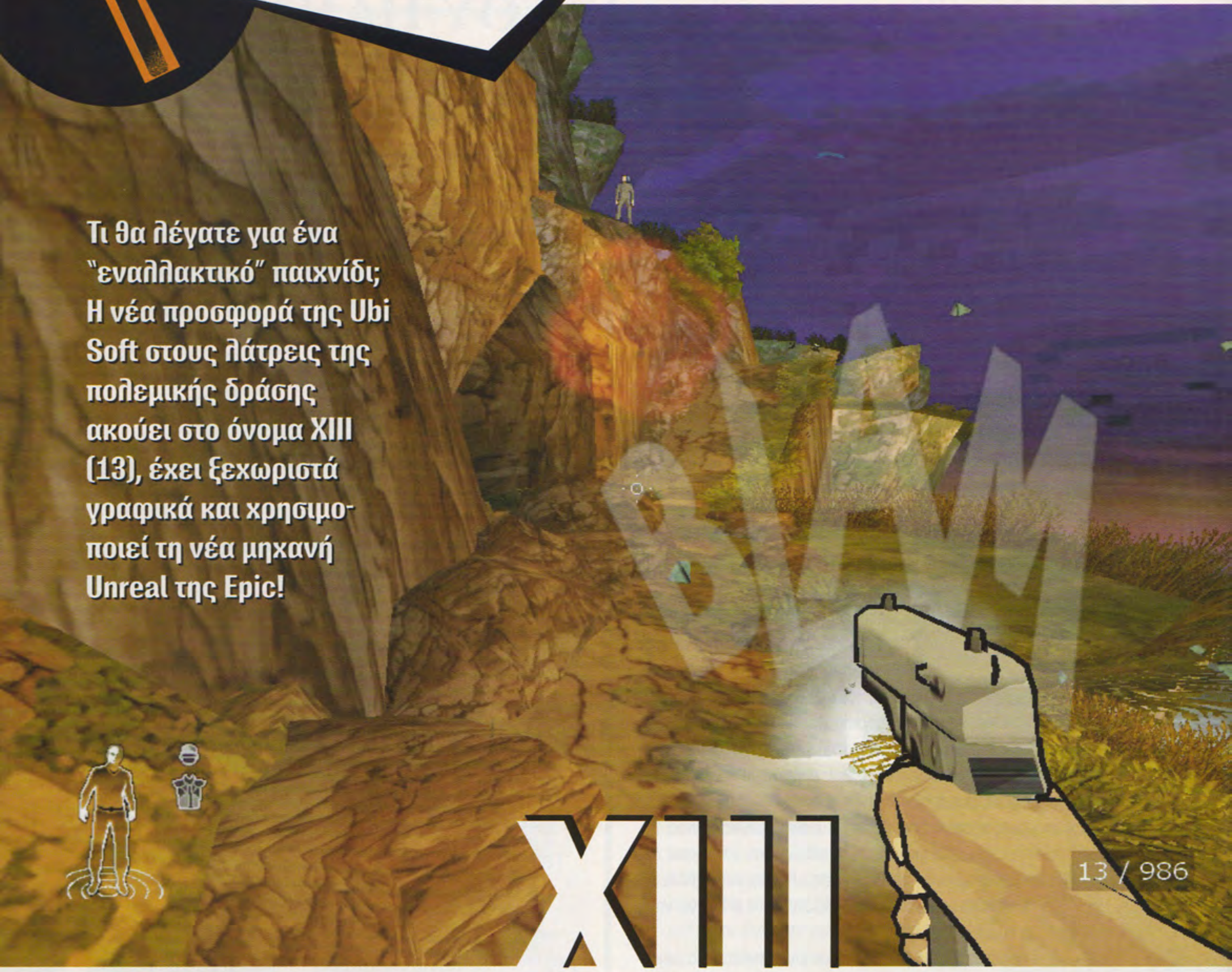


Μια ανακοίνωση, λοιπόν, για το Doom 3 είναι πάντα σπουδαία είδηση, αφού το παιχνίδι αυτό ήδη θεωρείται πως θα θέσει τα νέα μέτρα και σταθμά, βάσει των οποίων θα δημιουργούνται, κατόπιν της κυκλοφορίας του, τα FPS της "επόμενης γενιάς". Πώς σας φαίνεται, λοιπόν, η δήλωση του Carmack πως ένας Pentium στο 1GHz είναι το minimum; Καλό, έτσι; Μου το είχε πει ο Χάρης όταν του είχα πει ένα ανέκδοτο και έσκασα στα γέλια. Το εννοούσε, όμως, και δεν ήταν το μόνο "ωραίο"..! Το παιχνίδι, όπως έχει ανακοινωθεί αρκετές φορές, θα "ψιλοτρέχει" στις νεότατες κάρτες γραφικών (με απόλυτο minimum την Geforce 2 - όχι, όχι τη MX, αυτή του πέφτει "λίγη"!!!), ενώ φημολογείται πως δεν θα έχει δείξει τον πραγματικό εαυτό του μέχρι να κυκλοφορήσουν οι κάρτες... μεθεπόμενης γενιάς! Δηλαδή, αυτοί οι οποίοι πρακτικά θα μπορούν να παίξουν (αν και κανείς δεν το εγγυάται!) το παιχνίδι θα είναι οι κάτοχοι ενός υπολογιστή 1,5GHz και βάλε, τον οποίο θα τιμά με την παρουσία της μία NV30 (η επόμενη γενιά GeForce, μετά τις "4") ή μία Radeon 9700!

Αν η κατάσταση τελείωνε εδώ, θα μπορούσε να είναι ανεκτή. Θα μιλούσαμε για ένα παιχνίδι-"διαμάντι", από τα λίγα που αξίζει να κάνει αναβάθμιση κανείς για να το χαρεί. Έλα, όμως, που το Doom 3 δεν είναι Baldur's Gate! Τι γίνεται όταν αυτό το παιχνίδι δεν έχει παρά μια υποτονική μορφή multiplayer (με maximum τους 4 παίκτες!), ενώ το κεντρικό, single player κομμάτι του που ετοιμάζεται τα τελευταία x χρόνια δεν διαρκεί παρά 2 μέρες; Ναι, 2 μέρες ή, για να το πούμε όπως και ο Carmack, "ορισμένοι καλοί και 'πωρωμένοι' παίκτες θα μπορούν να το τελειώσουν σε ένα Σαββατοκύριακο". Χμ, για να δούμε. Το Doom 3 δεν θα μπορεί κανείς να το "χαρεί" ως multiplayer, αφού, θεωρητικά πάντα, υπάρχουν πολύ πιο ολοκληρωμένα παιχνίδια γι' αυτό το σκοπό. Το replayability που θα του χάριζε αυτό, λοιπόν, δεν υπάρχει. Όσο για το single player... τα είπαμε! Η λογική είναι πως θα πάμε στα καταστήματα, θα ξοδέψουμε περί τα € 600,00 για κάρτα γραφικών, επεξεργαστή και motherboard τελευταίας γενιάς για να παίξουμε... δύο μέρες; Πες ότι το παιχνίδι είναι τόσο εκπληκτικό που το ξαναπαίζουμε ξανά και ξανά... Πόσες φορές θα τελειώσουμε το single player; Τρεις; Πέντε; Αυτό, τελικά, θα πει "αξία για τα χρήματά σου"...



των: Derek de la Fuente,
Χάρη Κλάδη



Τι θα λέγατε για ένα "εναλλακτικό" παιχνίδι; Η νέα προσφορά της Ubi Soft στους λάτρεις της πολεμικής δράσης ακούει στο όνομα XIII (13), έχει ξεχωριστά γραφικά και χρησιμοποιεί τη νέα μηχανή Unreal της Epic!

XIII



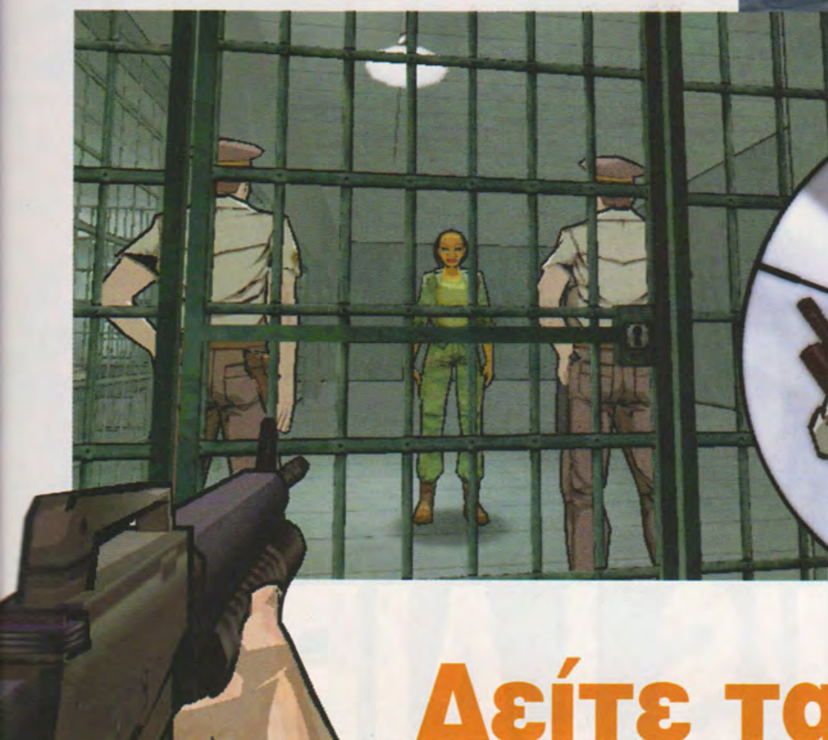
Εταιρεία: **UBI SOFT**
Ημερομηνία κυκλοφορίας: **Πρώτο τρίμηνο του 2003**

http://www.ubi.com

Το παιχνίδι ξεκινά με τον πιο πρωτότυπο τρόπο: Ο ήρωας ξεβράζεται σε κάποια ακτή. Σε κατάσταση αμνησίας αλλά και υποφέροντας από τραύματα, δεν μπορεί να θυμηθεί ποιος είναι και, φυσικά, πώς βρέθηκε σε αυτήν την κατάσταση. Καθώς, λοιπόν, προχωρεί και αποκαλύπτονται διάφορες πτυχές της προσωπικότητάς του, θα καταλήξει πως οι ικανότητές του στις πολεμικές τέχνες και οι γνώσεις του σε στρατιωτικά θέματα υπάρχουν διότι αυτός ήταν μέρος μιας τεράστιας συνωμοσίας κατά της κυβέρνησης των ΗΠΑ. Το όλο σενάριο προσφέρει ένα δίπτυχο περιπετειώδες παιχνίδι, όπου ο παίκτης θα κληθεί να τα βγάλει πέρα τόσο με το ξεσκέπασμα της μυστικής παραστρατιωτικής οργάνωσης όσο και με την αποκάλυψη της πραγματικής ταυτότητας του ήρωα, η οποία μπορεί να οδηγήσει σε ολοκληρωτική ανατροπή του σεναρίου! Η όλη ιστορία είναι εμπνευσμένη από τη δολοφονία του Αμερικανού προέδρου John F Kennedy, αναπτύσσοντας και υποστηρίζοντας τη θεωρία πως στην πράξη ήταν μία επιχείρηση συνεργασίας μεταξύ μεγαλοβιομηχάνων, μαφίας και, φυσικά, του ίδιου του στρατού.

Το ιδιότυπο στυλ των γραφικών του ονομάζεται "Cel Shading". Θυμίζει καρτούν και το XIII είναι το πρώτο στην ιστορία των παιχνιδιών δράσης πρώτου προσώπου που το χρησιμοποιεί.





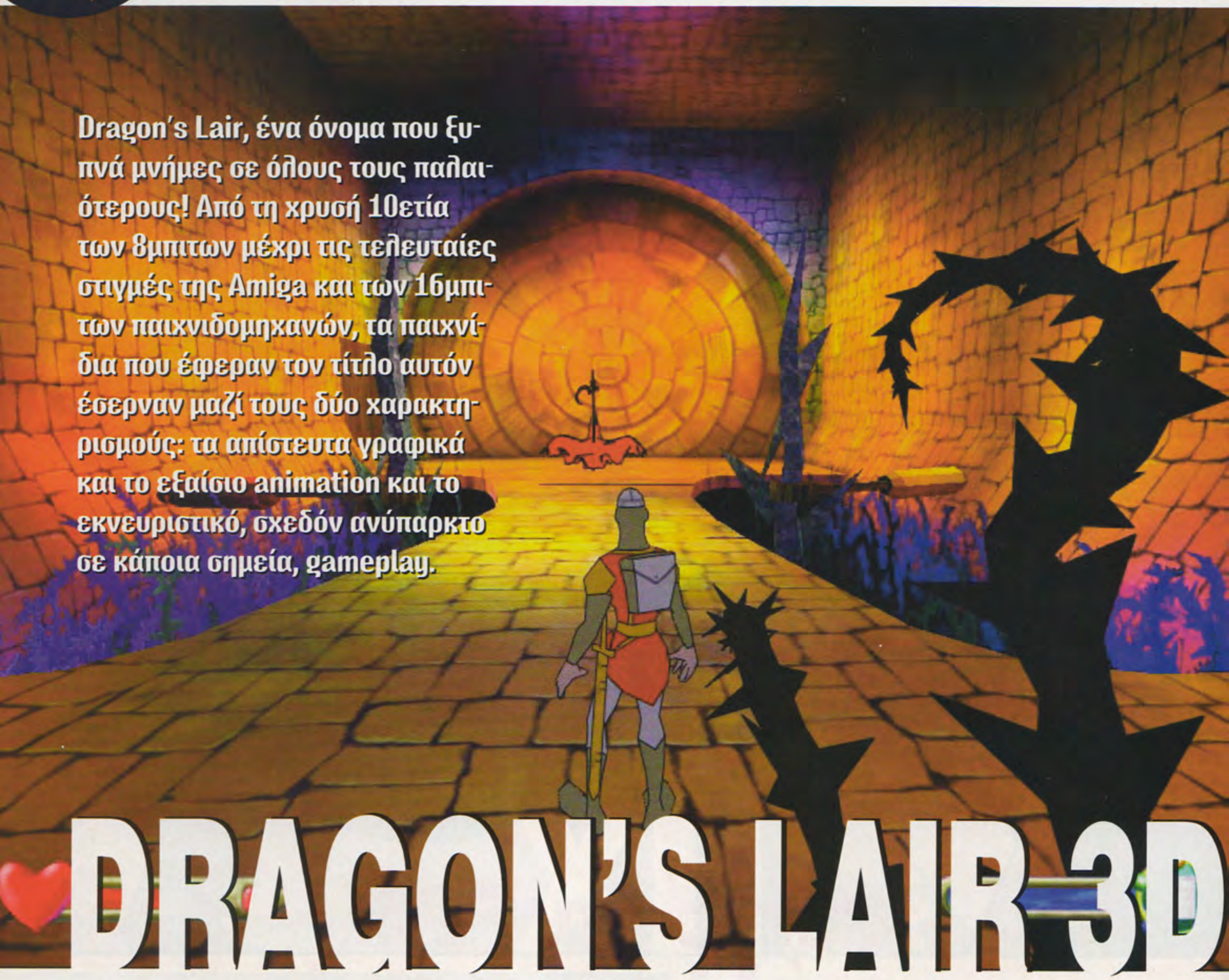


Δείτε τα FPS με άλλο ...μάτι!



Αυτό που κάνει από την αρχή το παιχνίδι να ξεχωρίζει, είναι το ιδιότυπο στυλ των γραφικών του. Η ίδια η ομάδα δημιουργίας του παιχνιδιού το ονομάζει "Cel Shading". Θυμίζει καρτούν και το XIII είναι το πρώτο στην ιστορία των παιχνιδιών δράσης πρώτου προσώπου που το χρησιμοποιεί. Αυτό κάνει το παιχνίδι να ξεφεύγει από τη ρεαλιστική απεικόνιση που επιζητούν τον τελευταίο καιρό όλα τα παιχνίδια του είδους, κάτι που του δίνει μια φρεσκάδα. Ενα άλλο σημείο στο οποίο το παιχνίδι ξεχωρίζει, είναι το gameplay system, το οποίο οι δημιουργοί ονομάζουν "commando gameplay". Ο ήρωας (του οποίου το προσωρινό όνομα είναι XIII) είναι τόσο καλά εκπαιδευμένος, ώστε να μπορεί να μεταβάλει κάθε πιθανή περίπτωση προς όφελός του. Σημαντική για το gameplay είναι η δυνατότητα να χρησιμοποιήσει ο ήρωας ως ανθρώπινη ασπίδα κάποιον εχθρό, τον οποίο μπορεί να πιάσει με την κατάλληλη λαβή. Βασικό ρόλο παίζουν και οι δευτερεύοντες χαρακτήρες που θα συναντά ο ήρωας, καθώς μέσω αυτών μαθαίνει περισσότερα για τον εαυτό του, αλλά και ξεδιπλώνεται το σενάριο.

Χ.Κ.



Dragon's Lair, ένα όνομα που ξυπνά μνήμες σε όλους τους παλαιότερους! Από τη χρυσή 10ετία των 8μπιτων μέχρι τις τελευταίες στιγμές της Amiga και των 16μπιτων παιχνιδομηχανών, τα παιχνίδια που έφεραν τον τίτλο αυτόν έσερναν μαζί τους δύο χαρακτηρισμούς: τα απίστευτα γραφικά και το εξαίσιο animation και το εκνευριστικό, σχεδόν ανύπαρκτο σε κάποια σημεία, gameplay.

DRAGON'S LAIR 3D



Εταιρεία	Dragonstone
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Τέλος 2002

@ http://www.dragons-lair-project.com/

Ο ταλαντούχος animator Don Bluth επιστρέφει στο προσκήνιο των computer games, με ένα νέο action/adventure. Λαμβάνοντας το χαρακτηρισμό Dragon's Lair 3D, το παιχνίδι θα απεικονίσει όλους τους δημοφιλείς χαρακτήρες και τα πλάσματα που γνωρίσαμε στα Dragon's Lair στα 20 χρόνια ύπαρξής του. Από το 1983 μέχρι σήμερα, πολλά έχουν αλλάξει, έτσι, λοιπόν, ο αγαπημένος (αν και όχι και τόσο έξυπνος) ήρωας ντύθηκε στα τρισδιάστατα, πλαισιωμένος από αναβαθμισμένη τεχνολογία, χαρακτήρες, επίπεδα και οπτικά εφέ!

Ο Dirk ο Τολμηρός, λοιπόν, ένας θαρραλέος ιππότης, πρέπει να σώσει την όμορφη πριγκίπισσα Daphne (ναι, Κώστα μου;), την οποία άρπαξε ο σατανικός δράκος Singe. Το τρομερό, καθ' όλα διαχρονικό τέρας, βρήκε καταφύγιο στο μεσαιωνικό κάστρο του πανίσχυρου μάγου Mordroc. Ως παίκτες, θα πρέπει να έχετε αντανακλαστικά αιλουροειδούς για να αποφύγετε τις επιθέσεις των αντιπάλων και εφευρετικοί για να τα βγάλετε πέρα με τα έξυπνα puzzles που θα αντιμετωπίσετε στο κάστρο του παιχνιδιάρη Mordroc.









Ο Dirk ο Τολμηρός, ένας θαρραλέος ιππότης, πρέπει να σώσει την όμορφη πριγκίπισσα Daphne από τα νύχια του σατανικού δράκου Singe. Φως φανάρι πως θα τα καταφέρει!





Ενας φίλος ήρθε απ' τα παλιά

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί περισσότερα από 150 μοναδικά 3D animations μόνο για τον Dirk, που θα του επιτρέπουν να τρέχει, να πηδά, να κυλιέται, να κρύβεται, να σκαρφαλώνει με τέτοια φυσικότητα και ένα σωρό άλλα που θα έκαναν σίγουρα τη Lara Croft όχι απλώς να κοκκινίσει από ντροπή, αλλά και να αναζητήσει νέα καριέρα, πιθανώς ως τηλεφωνήτρια στην εξυπηρέτηση πελατών του ΟΤΕ!

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πλήρως 3D αλλά, όπως αποκαλύπτεται από τις εικόνες, δεν έχουν καμία μα καμία σχέση με τα "βαριά" ρεαλιστικά μοντέλα παιχνιδιών, όπως το Doom 3 ή το Unreal 2. Αλλωστε, το Dragon's Lair χαρακτηριζόταν πάντα ως ένα interactive cartoon και είναι ευχάριστο πως, εικονικά τουλάχιστον, αυτό δεν έχει αλλάξει. Εντυπωσιακά 3D μοντέλα, σχεδιασμένα στο χέρι, παρακαλώ, 15 τεράστια και γεμάτα λεπτομέρεια επίπεδα, περισσότερα από 40 περιβάλλοντα για να εξερευνήσετε, όλα πλαισιωμένα με το απαραίτητο χιούμορ που ανέκαθεν συνόδευε το παιχνίδι!

Βεβαίως, μένει να δούμε αν το gameplay θα ακολουθήσει την παλιά, "κακή" συνταγή της "μιας κίνησης ανά κατάλληλη χρονική στιγμή" ή θα έχει αναβαθμιστεί, συναντώντας και σε αυτό τον τομέα τα στάνταρ της εποχής. Λίγος χρόνος μένει και όλα θα αποκαλυφθούν!

Χ.Κ.







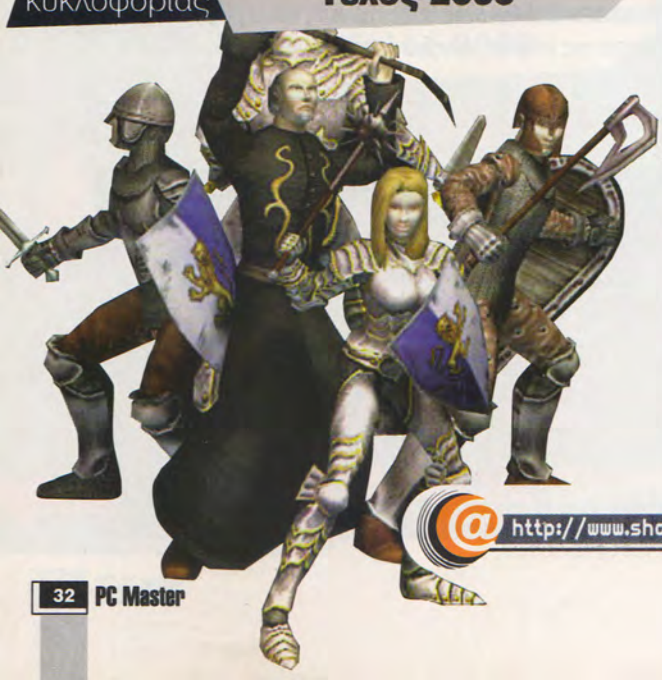
Το Shadowbane είναι το πρώτο MMO RPG που προσφέρει απόλυτη διαδραστικότητα, αποδίδοντας στους παίκτες ρόλους με τους οποίους θα μπορούν να επηρεάζουν δυναμικά τον κόσμο.

Υστερα από 1.000 χρόνια πολέμου και αντιπαράθεσης, ο κόσμος του Aerynth γνωρίζει τη σχεδόν ολοκληρωτική καταστροφή.

SHADOWBANE

Ενα τέρας του δικτυακού χώρου

Εταιρεία	Wolfpack Studios
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Τέλος 2003



Από πολλούς χαρακτηρίζεται ήδη ως το υπέρτατο παιχνίδι του είδους του. Υστερα από 1.000 χρόνια πολέμου και αντιπαράθεσης, ο κόσμος του Aerynth γνωρίζει τη σχεδόν ολοκληρωτική καταστροφή. Κάθε παίκτης στο παιχνίδι γεννιέται ως παιδί της νέας εποχής του Aerynth, καθώς σεναριακά ξεκινά 100 χρόνια μετά την καταστροφή που οδήγησε τον κόσμο σχεδόν σε αφανισμό. Θα πρέπει να διαλέξει τον τρόπο με τον οποίο θα επιζήσει στο δύσκολο αυτό κόσμο. Είτε αποφασίσει να διαβεί το δρόμο του μόνος, να χτίσει πόλεις, να διοικήσει μια αυτοκρατορία ή να εξοντώσει τους εχθρούς του, οι πράξεις του θα αλλάξουν για πάντα το Shadowbane. Ακούγεται φανταστικό και γιατί να μην είναι; Ως παίκτες θα μπορείτε να χτίσετε κτήρια -από ταβέρνες μέχρι κάστρα- να αναλάβετε το ρόλο του διοικητή μιας πόλης ή να περιπλανηθείτε ως τυχοδιώκτες, να λάβετε μέρος σε φανταστικές αποστολές ασυνήθιστης ποικιλίας - από ολιγομελή ή προσωπικά quests μέχρι την καθοδήγηση στρατών και πολεμικών μηχανών σε επικές μάχες και πολιορκίες. Μπορείτε, εκτός από το χαρακτήρα σας, να εξελίξετε ικανότητες στην πολιτική, να οργανώσετε ομάδες και guilds, να σώσετε σημαντικά κομμάτια των περιπετειών σας για να μπορείτε να τα δείτε ως ταινίες, και όλα αυτά έχοντας ως φόντο ένα μοναδικό σενάριο 5.000 ετών ιστορίας, εμπλουτισμένης με θρύλους, έπη και τραγωδίες. Εκπληκτικό!

Χ.Κ.

@ http://www.shadowbane.com



Ο Αλευρίτης πρέπει να πετάει από τη χαρά του! Άλλωστε, ο ίδιος περιγράφει τον εαυτό του ως "καρτουνιάρη" και μάλιστα ο Taz είναι ο αγαπημένος του ήρωας!



Το μοντέλο του Taz αποτελείται από 2.000 πολύγωνα και 50 άξονες, ενώ τα 19.000 καρέ animation του επιτρέπουν πολυάριθμες κινήσεις!



TAZ WANTED

Τα cartoons ποτέ δεν πεθαίνουν!

Εταιρεία	**Infogrames**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**Τέλος καλοκαιριού**





Αλήθεια, τι θα σκέφτονται οι σοβαροί PC users γι' αυτό το καθαρόαιμο κονσολάδικο παιχνίδι; Η μηχανή γραφικών μπορεί να στοιχειοθετήσει χαρακτήρες και χώρους που μοιάζουν να έχουν βγει από κάποιο σόου κινούμενων σχεδίων, ενώ τα λαμπερά χρώματα και τα σουρεαλιστικά σκηνικά χαρακτηρίζουν το παιχνίδι, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορεί να ανταγωνιστεί σε τεχνική παιχνίδια όπως το Medal of Honor και το Jedi Outcast. Το μοντέλο του Taz αποτελείται από 2.000 πολύγωνα και ο σκελετός του από 50 άξονες, με αποτέλεσμα ο χαρακτήρας να είναι "γεμάτος" με γραφικά και ικανός να κάνει πολυάριθμες κινήσεις, καθώς έχει εμπλουτισθεί με 19.000 καρέ animation! Το σενάριο είναι βγαλμένο από το ομώνυμο κινούμενο σχέδιο, με τον Taz να έχει αιχμαλωτισθεί και κλειστεί σε ζωολογικό κήπο από το μεγαλοκαρχαρία Yosemite Sam! Κατά την προσφιλή συνήθειά του, ο Taz δραπετεύει και επιστρέφει στην Ταζμανία για να ξαναβρεί τη χαμένη αγάπη του, τη She-Devil! Φυσικά, ο Sam δεν μπορεί να αφήσει το καλύτερο έκθεμά του να ξεφύγει έτσι εύκολα, οπότε διοργανώνει ένα κυνήγι, στο οποίο ο Taz είναι έπαθλο για τους δεκάδες κυνηγούς που τον θέλουν, ευτυχώς, ζωντανό! PC

@ http://www.infogrames.com/

Adventure & RPG Update

Ενα δυναμικό... on-line φθινόπωρο!

Οταν θα διαβάζετε αυτό το τεύχος, οι περισσότεροι θα έχετε ήδη επιστρέψει από τις καλοκαιρινές διακοπές. Καθώς η προσαρμογή είναι πάντα δύσκολη, για να κάνουμε πιο ευχάριστη αυτήν τη μεταβατική περίοδο, στο τεύχος αυτό παρουσιάζουμε για τους φίλους των adventure games τα GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA και THE WATCHMAKER. Καλό Σεπτέμβριο.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



DARK AGE OF CAMELOT ΤΗΣ MYTHIC ENTERTAINMENT

DARK AGE OF CAMELOT

Τον τελευταίο χρόνο η Mythic Entertainment κυκλοφόρησε το DARK AGE OF CAMELOT, ένα on-line CRPG (MMORPG) που θεωρήθηκε το παιχνίδι που θα έδινε τέλος στην κυριαρχία του EverQuest. Φυσικά, κάτι τέτοιο δεν έγινε, αλλά ούτε και ήταν δυνατόν να συμβεί μέσα σε τόσο λίγο χρόνο. Το EverQuest συνεχίζει να είναι το No 1 on-line RPG για τους χρήστες σε ολόκληρο τον λεγόμενο δυτικό κόσμο.

Η Mythic είδε ότι έπρεπε να επεκτείνει το παιχνίδι κι έτσι, πρόσθεσε νέες περιοχές και δυνατότητες. Το Dark Age of Camelot: Shrouded Isles είναι ένα expansion που στοχεύει τόσο να προσελκύσει νέους χρήστες όσο και να ικανοποιήσει τους παλιούς παίκτες, προσθέτοντας καινούριες δυνατότητες. Το όνομά του προέρχεται από τα νέα νησιά που προστίθενται στις ακτές των υπαρχόντων κόσμων Midgard, Hibernia και Albion. Πολλά χρόνια πριν οι περιοχές αυτές είχαν εξαφανιστεί από την "κοινή" θέα, τώρα όμως, για διάφορους λόγους, ξαναποκαλύφθηκαν. Η Mythic υπόσχεται νέα σεναριακά στοιχεία, χαρακτήρες και περιοχές που θα αποκαλύπτονται καθώς ο παίκτης θα προχωρεί στην εξερεύνησή του. Το παιχνίδι ανανεώνει τη NetImmerse Engine και προσθέτει τα εξής χαρακτηριστικά:

- Γρηγορότερα frame rates
- Πιο λεπτομερή spell effects
- Καλύτερο animation για τα τέρατα ή τους χαρακτήρες
- Double sized textures
- Ανανεωμένα tree models
- Πιο πολύμορφο και ενδιαφέρον terrain στα νέα νησιά
- Επιφάνειες που αντανακλούν, όπως καθρέφτες και πάγοι
- Ρεαλιστικά water effects (κύματα κ.λπ.)
- Shadows για όλους τους χαρακτήρες και πιθανόν και για τα τέρατα

Το παιχνίδι, ακολουθώντας τα χνάρια του Ultima Online, θα επιτρέπει τη δημιουργία σπιτιών (χωρισμένων σε τέσσερις διαφορετικές κατηγορίες) και την ανάπτυξη "κοινωνικής" ζωής γύρω από τις πόλεις. Το expansion αυτό πρόκειται να κυκλοφορήσει προς το τέλος αυτού του χρόνου.

MMORPG ΑΠΟ ΤΗ WESTWOOD

Τα τελευταία νέα από το EARTH & BEYOND, το αναμενόμενο massively multiplayer space role-playing game της Westwood Studios, αναφέρουν ότι θα περιέχει ένα νέο και ιδιαίτερα φιλόδοξο guild system. Κατά τα λεγόμενα των στελεχών της εταιρείας, το guild system του Earth & Beyond θα περιέχει στοιχεία που δεν έχουν ξαναεμφανιστεί σε κανένα CRPG μέχρι τώρα. Εχοντας συνείδηση ότι η "κοινωνικότητα" είναι η "καρδιά" όλων των MMORPGs, προσπαθούν να δώσουν μία άλλη διάσταση στα guilds, έτσι ώστε να επιβραβεύεται η κοινωνικότητά τους αυτή. Την ιδέα αυτή την είχαν από την αρχή, αλλά επειδή δεν ήξεραν ακόμη αν τελικά θα "έμπαινε" στο παιχνίδι προτού αυτό κυκλοφορήσει ή αργότερα, δεν μι-

λούσαν γι' αυτήν μέχρι τώρα. Από τη στιγμή που ξεκαθαρίστηκε ότι το χαρακτηριστικό αυτό θα υπάρχει στην αρχική έκδοση του παιχνιδιού, τα σχέδια άλλαξαν και τώρα έχουν τη δυνατότητα να δώσουν μία σειρά λεπτομερειών στη δημοσιότητα, αφού δεν φοβούνται μήπως τους προλάβει κάποιος άλλος.

Ετσι, το guild system δεν θα επιτρέπει μόνο advanced chatting και grouping δυνατότητες γι' αυτούς που δημιουργούν ή μπαίνουν σε guilds, αλλά και real in-game "ευεργετήματα" στα guild members, όπως το ότι κάθε μέλος θα δίνει ένα μέρος των XP του στο "guild pool of experience points", ώστε μ' αυτά να αγοράζονται διάφορα "ευεργετήματα" για τα μέλη!

Κάθε φορά που ένα μέλος ενός guild σκοτώνει ένα τέρας, το guild του θα παίρνει ένα κλάσμα-μέρος από τα experience points που αυτό κέρδισε και το κλάσμα αυτό θα πηγαίνει κατευθείαν στο "guild pool of experience points". Με απλά λόγια, όσο τα μέλη ενός guild κερδίζουν όλο και πιο πολλά XP τόσο το guild τους θα κερδίζει XP, τα οποία θα τα καταμερίζει ανάλογα με το αν προέρχονται από μάχες, συναλλαγές ή από εξερεύνηση. Ετσι, αν τα μέλη ενός guild ασχολούνται κυρίως με την εξερεύνηση, θα παίρνουν πολύ περισσότερη exploration experience από οποιονδήποτε άλλον.

Για να δημιουργηθεί ένα guild, θα απαιτείται ένα μίνιμουμ έξι παικτών. Μόνο ο αρχηγός ενός guild θα έχει το δικαίωμα να αγοράζει "διάφορα" για όλο το guild του. Αυτά τα "διάφορα" μπορεί να προσθέτουν extra ταχύτητα στο σκάφος, hit points κ.λπ.

Η Westwood υπόσχεται ότι για κάθε guild θα υπάρχει μία ειδική σελίδα στο επίσημο Earth & Beyond Web site, όπου κάθε μέλος θα μπορεί να βλέπει αναλυτικά όλες τις πληροφορίες που επιθυμεί σχετικά με το συγκεκριμένο guild. Ειλικρινά δεν το χωρά το μυαλό μου. Εύχομαι απλώς να είναι αλήθεια.

Το Dark Age of Camelot: Shrouded Isles είναι ένα expansion που στοχεύει τόσο να προσελκύσει νέους χρήστες όσο και να ικανοποιήσει τους παλιούς παίκτες, προσθέτοντας καινούριες δυνατότητες.

Ο ΣΚΛΗΡΟΣ ΤΟΝΥ

Η εταιρεία Got Game Entertainment, που έχει αναλάβει και την κυκλοφορία του The Watchmaker στη Βόρεια Αμερική, ανακοίνωσε ότι έκλεισε ειδική συμφωνία με την AudioGodz για να επεξεργαστεί το speech στο παιχνίδι TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS, ένα κλασικό 2D point & click adventure game, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο που μας έρχεται.

Για όσους δεν γνωρίζουν, η AudioGodz έχει επεξεργαστεί πάνω από 400 παιχνίδια, με πιο ξεχωριστά τα Unreal Tournament 2003, Starcraft, Warcraft 3, Half Life (για το PS2), τη σειρά Sonic Adventure κ.λπ.

Το Tony Tough and the Night of Roasted Moths διαδραματίζεται σε μία "halloween night" και περιλαμβάνει μία μεγάλη γκάμα πολύ ενδιαφερόντων χαρακτήρων, με επικεφαλής τον Tony Tough, έναν ιδιωτικό ντετέκτιβ, ο οποίος από ατυχία θα πέσει στα ίχνη ενός αδίστακτου κακοποιού που κλέβει... γλειφιτζούρια!

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καρτουνίστικα και όσοι τα έχουν δει, λένε ότι έχει γίνει πάρα πολύ καλή δουλειά. Η δράση είναι τελείως ανοικτή (να το δω με τα μάτια μου αυτό, παρακαλώ) και περιλαμβάνει περίπου 60 διαφορετικές τοποθεσίες.

DARK FALL

Ενα νέο adventure έχει κυκλοφορήσει στο εξωτερικό, το DARK FALL, από μία άλλη μικρή εταιρεία, την XXv Productions. Πρόκειται για ένα spooky game, όπως ήταν και το Amber, το οποίο δεν ξέρω πόσοι από εσάς θυμάστε ή έχετε παίξει. Το παιχνίδι περιέχει rendered 2D γραφικά και αντλεί τη δύναμή του από το εξαιρετικό σενάριό του και τη μοναδική ατμόσφαιρα που δημιουργεί. Η δράση του είναι τελείως ανοικτή, μπορείς να λύσεις τους περισσότερους γρίφους με οποιαδήποτε σειρά θέλεις. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα παίρνετε βοήθεια, αν θέλετε φυσικά, από ένα μικρό αγόρι, τον Tim, ο οποίος σας υποδέχεται στο σιδηροδρομικό σταθμό στην αρχή του παιχνιδιού.

Ενα απεγνωσμένο τηλεφώνημα από τον αδελφό σας, Pete Crowhurst, σας οδηγεί στο μικρό χωριό Dorset στο Dowerton. Ο αδελφός σας είναι ένας προικισμένος αρχιτέκτονας και ήρθε εδώ για να ανακατασκευάσει τον παλιό και εγκαταλελειμμένο σιδηροδρομικό σταθμό, ο οποίος παραμένει κλειστός από το 1947. Υπάρχουν διάφορες φήμες για το τι πραγματικά συνέβη και ο σταθμός έκλεισε, αλλά ποιος ξέρει την αλήθεια; Ψάχνοντας να βρείτε τον αδελφό σας και εξοπλισμένοι μ' ένα "ghost hunting gadgets" θα προσπαθήσετε να λύσετε το μυστήριο της περιοχής.

Οι γρίφοι του είναι άμεσα συνδεδεμένοι με το σενάριό του και στους περισσότερους δίνονται μία σειρά από clues για το τι πρέπει να κάνετε. Το παιχνίδι παίζεται εξ ολοκλήρου από το CD. Περιμένω να δω αν θα το φέρει κάποια εταιρεία στην Ελλάδα και πότε. PC



EARTH AND BEYOND ΤΗΣ WESTWOOD STUDIOS



ΔΩΡΟ ένα SUPER CD-ROM!

ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ:

- **USER TOOLS 2002**
  Μία πολύτιμη εργαλειοθήκη για κάθε χρήστη.
- **TOCA RACE DRIVER**
  Ενα συναρπαστικό παιχνίδι οδήγησης αυτοκινήτου.
- **7 ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ**

...και πολλές ακόμη εκπλήξεις!

NEO USER INTERFACE



SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε ένα πανίσχυρο PC με Pentium 4!

ΑΚΟΜΗ

Στη θήκη του CD-ROM

EXTRA ΕΝΘΕΤΟ

με τον ΠΛΗΡΗ ΟΔΗΓΟ όλων των προγραμμάτων που περιλαμβάνονται στο CD-ROM!



Ασύγκριτα... καλύτερο!



PC Flash

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Ο Σεπτέμβριος μπήκε με μία ευχάριστη έκπληξη! Στα γραφεία του περιοδικού βρέθηκε ένα ομολογουμένως εντυπωσιακό φορητό PC, ένα υβρίδιο μεταξύ notebook και tablet PC! Κυρίες και κύριοι, σας παρουσιάζουμε τον απόλυτο υπολογιστή για "το δρόμο"!

TravelMate 100

Σαν μωρό στην αγκαλιά

TravelMate 100

- **Χαρακτηριστικά** Pentium 3 στα 800MHz, πολυμορφικότητα μεταξύ notebook και tablet PC.
- Αναγνώριση φωνής.
- Σχετικά ελαφρύ και ευέλικτο όσον αφορά στις γωνίες απεικόνισης.

Οταν τα PCs δεν θα προορίζονται για το γραφείο

Τα tablet PCs είναι ίσως το επόμενο βήμα στο φορητό computing. Φανταστείτε ένα μεγάλο palm top, οι λειτουργίες του οποίου πραγματοποιούνται κατά κύριο λόγο με την αφή των δακτύλων στην οθόνη και η υπολογιστική ισχύς του δεν έχει τίποτα να ζηλέψει θεωρητικά από ένα κλασικό notebook. Το TravelMate 100 της Acer είναι από τα πρώτα PCs τέτοιου είδους που έφτασαν στη χώρα μας. Διακρίνεται για την πολυμορφικότητα και τον υβριδικό χαρακτήρα του, καθώς συνδυάζει τα στοιχεία και των δύο ειδών φορητών υπολογιστών.

Αρχικά, ο καθένας θα μπορούσε να το συγκρίνει με τα νεότερης γενιάς λεπτά notebooks, τα οποία συνιστούν τη μόδα του "computing lifestyle", με εντυπωσιακά νεανικά μοντέλα τόσο από τη Sony όσο και από άλλες εταιρείες. Το "βιβλιοειδές" κορμί του TravelMate 100 ανοίγει αποκαλύπτοντας μία οθόνη και ένα πληκτρολόγιο που παραπέμπουν σε οποιοδήποτε notebook. Με μια δεύτερη ματιά, θα εντοπίσετε τη λεγόμενη γραφίδα, το ειδικό στυλό που χρησιμοποιείται κατά κόρον σε υποφορητούς υπολογιστές και του οποίου θα κληθείτε να ανακαλύψετε και τις υπόλοιπες πτυχές. Με μια πλήρη περιστροφή 360 μοιρών, η οθόνη του Travelmate 100 μπορεί να φτάσει στον κατάλληλο άξονα ώστε να ξαπλώσει... ανάσκελα στο πλαίσιο του πληκτρολογίου! Από αυτή τη στιγμή και πλέον, το TravelMate δεν είναι πια ένας αναδιπλούμενος συνηθισμένος φορητός, αλλά ένα εντυπωσιακό panel, με μεγάλη οθόνη και πλήρες σετ λειτουργιών με τη βοήθεια της γραφίδας!



Η ευελιξία αυτή του TravelMate 100 τον καθιστά ιδιαίτερα λειτουργικό για παρουσιάσεις αλλά και επιδείξεις. Ο καθένας μπορεί να τον χειρίζεται ανά πάσα στιγμή και με όποιο τρόπο νομίζει ότι είναι κατάλληλος για κάθε περίπτωση. Σημαντικό στοιχείο στο εύρος της χρήσης ενός τέτοιου υπολογιστή παίζει και η αδιαμφισβήτητη υπολογιστική ισχύς του. Με το σούπερ οικονομικό σε κατανάλωση ρεύματος Pentium III-M της Intel στα 800MHz επιτυγχάνεται τόσο η αυξημένη αυτονομία όσο και η αξιοσέβαστη δυναμικότητα. Με αυτόν τον επεξεργαστή το TravelMate 100 πληροί τις προϋποθέσεις της Microsoft για αυξημένη

Με τον Pentium III-M της Intel στα 800MHz επιτυγχάνεται τόσο η αυξημένη αυτονομία όσο και η αξιοσέβαστη δυναμικότητα. Ετσι, το TravelMate 100 πληροί τις προϋποθέσεις της Microsoft για αυξημένη φορητότητα και αυτόνομη λειτουργία.

φορητότητα και αυτόνομη λειτουργία. Το σύστημα διαχειρίζεται το chipset 440MX, ενώ η μνήμη που "φορά" ο υπολογιστής φτάνει τα "αρκετά" 256MB. Με τα προαναφερθέντα τεχνολογικά στοιχεία, ο υπολογιστής τα καταφέρνει ακόμα και στις ιδιαίτερων απαιτήσεων λειτουργίες αναγνώρισης γραφής και φωνής. Το λειτουργικό σύστημά του είναι τα Windows XP Tablet PC Edition, τα οποία είναι λιγότερο απαιτητικά όσον αφορά στους πόρους του συστήματος, προσφέροντας όμως όλες τις λειτουργικές διευκολύνσεις της πλατφόρμας XP. Το chipset γραφικών του TravelMate 100 είναι το Lynx3DM+ της Silicon Motion με 8MB μνήμη. Αυτό είναι υπεύθυνο για κάθε είδους απεικόνιση τόσο στην ενσωματωμένη οθόνη του συστήματος όσο και σε εξωτερική οθόνη μέσω της θύρας D-Sub που διαθέτει το TravelMate. Η οθόνη είναι τεχνολογίας TFT και μεγέθους 10,4 ιντσών, ενώ, όπως συνηθίζεται, ο υπολογιστής έχει τη δυνατότητα ταυτόχρονης απεικόνισης σε δύο οθόνες.



Τι μπορώ να κάνω;

Οσον αφορά στη λειτουργικότητα, η Acer έχει τοποθετήσει στην οθόνη τα απαραίτητα λαμπάκια, που καταδεικνύουν την ανάγνωση δεδομένων από το σκληρό δίσκο και τη λειτουργία της συσκευής, καθώς και πέντε πλήκτρα, τα οποία είναι πλήρως προγραμματιζόμενα μέσα από το λειτουργικό σύστημα. Το υποσύστημα του ήχου αποτελείται από το τυπικό codec της Crystal, το οποίο είναι πλήρως συμβατό με το πρότυπο AC'97. Ο ήχος που βγάζουν τα δύο ενσωματωμένα ηχεία κρίνεται ικανοποιητικός, στα στάνταρ κάθε υψηλής ποιότητας φορητής συσκευής. Οσον αφορά στον "ελέφαντα" του συστήματος, αυτός αποτελείται από σκληρό δίσκο χωρητικότητας 20GB, ποσότητα η οποία είναι υπεραρκετή για να καλύψει τις ανάγκες του λειτουργικού συστήματος και πλήθους λειτουργιών και εργασιών. Ως προς τις δυνατότητες επέκτασης και συνδέσεων, το TravelMate μόνο ελλιπές δεν είναι. Υπάρχει η συνήθης, πλέον, θύρα FireWire IEEE1394 τύπου iLink, θύρα υπερύθρων για ασύρματη μετάδοση δεδομένων καθώς και θύρα PCMCIA. Ο δίαυλος USB 1,1 δίνει το δυναμικό "παρών" με δύο υποδοχές σύνδεσης όπως και η δυνατότητα δικτύωσης και επικοινωνίας με το Internet. Οι συνδέσεις ολοκληρώνονται με τις θύρες Line-In και Line-Out για τον ήχο. Φυσικά, ο υπολογιστής έχει ενσωματωμένο μικρόφωνο για την αξιοποίηση της λειτουργίας αναγνώρισης φωνής. Ολοκληρώνοντας με τον εξοπλισμό του, η μπαταρία με την οποία η Acer εξόπλισε τον υπολογιστή της είναι τεχνολογίας Li-Ion, η οποία, σύμφωνα πάντα με την κατασκευάστρια εταιρεία, προσφέρει αυτονομία τριών ωρών. Τέλος, το βάρος του TravelMate 100 αγγίζει τα 1,45 κιλά και η ποιότητα κατασκευής του κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα.



Η τέχνη του να γράφεις... στην οθόνη!

Πριν από αρκετά χρόνια, τα light pens ήταν περισσότερο διαδεδομένα απ' ό,τι σήμερα. Σταδιακά όμως χάθηκαν, καθώς τα επονομαζόμενα ποντίκια ήταν σαφώς πιο λειτουργικά. Στις μέρες μας όλες οι υποφορητές συσκευές τα χρησιμοποιούν και, φυσικά, τα tablet PCs δεν αποτελούν εξαίρεση! Στην περίπτωση του TravelMate ο συνδυασμός γραφίδας και οθόνης αποδίδει ένα εξαίρετο περιβάλλον εργασίας. Η γραφίδα προσφέρει ακρίβεια και ταχύτητα, ενώ οι λειτουργίες της χαρακτηρίζονται από ιδιαίτερη απλότητα. Με ένα απλό άγγιγμα σε κάποιο εικονίδιο, αυτό ενεργοποιείται με τρόπο παρόμοιο ενός αριστερού κλικ του ποντικιού. Το δεξί κλικ "εξομοιώνεται" με το πλήκτρο που βρίσκεται πάνω στη γραφίδα, ενώ η ενεργοποίηση (το διπλό κλικ δηλαδή) επιτυγχάνεται με ένα ελαφρύ χτύπημα πάνω στο εικονίδιο.

Αξιολόγηση

↑ Πληθώρα λειτουργιών που εξυπηρετούν τόσο εργασιακά όσο και επιδεικτικά. Ισχυρή σύνθεση, μοντέρνος σχεδιασμός.

↓ Σχετικά περιορισμένη αυτονομία (3 ώρες). Για την ώρα δεν διατίθεται στην ελληνική αγορά.

MSI G4Ti 4200-TD64

Η αγαπημένη κάρτα για τον μέσο gamer!

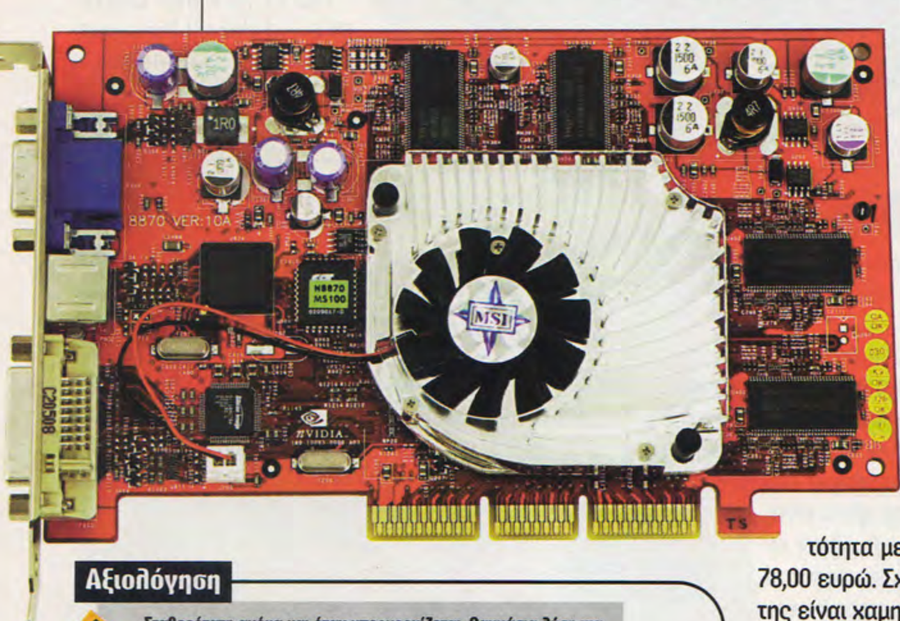
Ισορροπημένη λύση για όσους δεν ζητούν... περισσότερα

D.A.P. Jukebox

Κατασκευαστής
MSI, http://www.msi.com.tw
Διάθεση
Altec AEBE, τηλ.: 010 8204000
Τιμή
€ 195,48 + ΦΠΑ

Πριν από δύο μήνες παρουσιάσαμε την εξαίσια Suma Platinum Ti 4200 SE, η οποία απέσπασε κολακευτικά σχόλια από τη σύνταξη του περιοδικού. Αυτή τη φορά, η προσοχή μας επικεντρώθηκε στη "φυσιολογική" G4Ti 4200-TD64 της MSI, η οποία έρχεται να προσφέρει μια ακόμα φθηνή, δελεαστική λύση για τον μέσο gamer που επιζητεί τόσο τις επιδόσεις όσο και λογική τιμή. Την κάρτα χαρακτηρίζει το έντονο κόκκινο χρώμα της, στοιχείο που διακρίνει γενικά τις motherboards και τις κάρτες της εταιρείας (θυμηθείτε την GeForce 4MX 440-T του προηγούμενου τεύχους). Η κάρτα είναι κατασκευασμένη σύμφωνα με τα πρότυπα που διέθεσε στην αγορά η nVIDIA. Ο πυρήνας GeForce 4 Ti 4200 καλύπτεται από συνδυασμό ψύκτρας και ανεμιστήρα κατασκευασμένων από την ίδια τη MSI, ενώ χρονίζεται στα 225MHz (ούτε ένα μεγάκυκλο παραπάνω από τις βασικές εργοστασιακές προδιαγραφές -250MHz στην κάρτα της SUMA). Τα ενεργά chips ολοκληρώνουν τα 64MB DDR-SDRAM μνήμη, κατασκευής της Hynix, σε χρονισμό 500MHz (550MHz στην κάρτα της SUMA). Και εδώ η κάρτα διαφοροποιείται από τη Suma Platinum Ti 4200 SE, καθώς ο χρόνος προσπέλασης της μνήμης τιμάται στα 3,6 νανοδευτερόλεπτα (αντί για 3,3 της SUMA). Σχετικά με τις συνδέσεις, η κάρτα διαθέτει την παραδοσιακή πλέον θύρα D-Sub, θύρες DVI και TV-Out. Το εντυπωσιακό πακέτο ολοκληρώνουν κάποια νέα παιχνίδια και μια συλλογή από λειτουργικές εφαρμογές για την κάρτα, κατασκευής της ίδιας της MSI.

Οι επιδόσεις της κάρτας είναι αξιοθαύμαστες στα παιχνίδια, ενισχύοντας όλο και περισσότερο τις απόψεις που θέλουν την Ti 4200 να κατακτά τον τίτλο του πιο επιτυχημένου προϊόντος.



Οι επιδόσεις της είναι αξιοθαύμαστες στα παιχνίδια, ενισχύοντας όλο και περισσότερο τις απόψεις που θέλουν την Ti 4200 να κατακτά τον τίτλο του πιο επιτυχημένου προϊόντος, ενώ σαφώς αποτρέπει όσους θα σκέπτονταν την αγορά μιας GeForce 4MX. Οι επιδόσεις της κάρτας είναι πολύ υψηλότερες της MX440, ενώ η πλήρης συμβατότητα με το DirectX 8 δικαιολογεί απόλυτα τη διαφορά των 78,00 ευρώ. Σχετικά με τη Suma Platinum Ti 4200 SE, οι επιδόσεις της είναι χαμηλότερες, ειδικά όταν μπαίνει στη μέση το λαοφιλές overclocking. Πάντως, η κάρτα της MSI υπερχρονίζεται άνετα από τα 225MHz στα 270MHz όσον αφορά στον πυρήνα, ενώ η μνήμη ξεπερνά χωρίς πρόβλημα τα 500MHz, φτάνοντας τα 570MHz. Σε αυτές τις συχνότητες η κάρτα λειτούργησε χωρίς κανένα πρόβλημα σταθερότητας, ενώ από άποψη αύξησης θερμοκρασίας τα πάντα κύλησαν ήρεμα, προφανώς χάρη στο αποτελεσματικό σύστημα ψύξης.

Αξιολόγηση

- ↑ Σταθερότατη ακόμα και όταν υπερχρονίζεται. Θαυμάσια λύση για τον μέσο gamer που έχει απαιτήσεις στα γραφικά που βλέπει στην οθόνη του!
- ↓ Σαφώς πιο αργή από "φτιαγμένες" κάρτες όπως η Suma Platinum Ti 4200 SE.

NEC MobilePro 300E

Για μια χούφτα PCs

Ακόμα ένα PDA που προκαλεί

Φαντασteίτε σενάριο μελλοντικού σπαγγέτι-γουέστερν τη στιγμή που ο δισέγγονος του Κλιντ Ιστγουντ τραβά και εκτελεί τον... άσχημο αντίπαλό του με το PDA του! Μιλάμε για Οσκαρ σεναρίου και ειδικών εφέ τουλάχιστον! Αν, μάλιστα, το 45άρι PDA του ήρωα είναι τόσο άρτια εξοπλισμένο με το νέο MobilePro 300E της NEC, τότε μπορούμε να μιλάμε και για Οσκαρ σκηνοθεσίας!

Αρχίζοντας από το εξωτερικό του, το MobilePro 300E είναι άψογα σχεδιασμένο, ενώ η κατασκευή είναι αρκετά συμπαγής ώστε να δίνει την αίσθηση πως "γεμίζει" το χώρο (στη συγκεκριμένη περίπτωση την παλάμη) ακόμα και αν οι διαστάσεις της δεν ξεπερνούν τα λογικά πλαίσια των 125x76,8x14,8mm σε όγκο και των 146g σε βάρος. Η συσκευή διαθέτει τη συνηθισμένη touch screen, μεγέθους 3,5 ιντσών, η οποία αναλύεται σε 320x240 pixels. Το εύρος των χρωμάτων δεν ξεπερνά τα 65.536, αριθμός ικανοποιητικός για τις εφαρμογές ενός PDA, ενώ η ποιότητα απεικόνισης είναι αξιοζήλευτη (με φωτεινότητα που μπορεί να ρυθμιστεί μέσα από το λειτουργικό). Η λειτουργικότητα περιορίζεται στα συνήθη επίπεδα των PDAs, με τη χρήση των δακτύλων ή της ειδικής γραφίδας που κουμπώνει στο πάνω δεξιό μέρος της συσκευής. Οσον αφορά στην αυτονομία, το MobilePro 300E τράβηξε το δρόμο του για περίπου έξι (και κάτι) ώρες, πριν να παραδοθεί στη γλυκιά, αναζωογονητική θαλπωρή ενός... ηλεκτρονικού υπνάκου, παρέα με το καλώδιο τροφοδοσίας!

Η λειτουργικότητα περιορίζεται στα συνήθη επίπεδα των PDAs, με τη χρήση των δακτύλων ή της ειδικής γραφίδας που κουμπώνει στο πάνω δεξιό μέρος της συσκευής.

Ως προς τα ενδότερα, δεν χρειάστηκαν χειρουργικές επεμβάσεις για να βεβαιωθούμε ότι ο επεξεργαστής που "χτυπά" στην "καρδιά" του MobilePro 300E είναι ο Strong Arm SA-1100 της Intel, ο οποίος "στριφογυρίζει" με ρυθμό 206MHz, ταχύτητα άκρως ικανοποιητική για τα δεδομένα των PDAs. Η μνήμη της συσκευής ανέρχεται στα καθιερωμένα 64MB RAM. Το δε λειτουργικό που φωλιάζει στην 32MB ROM είναι το Pocket PC 2002 της Microsoft.

Τη λειτουργική σουίτα της συσκευής πλαισιώνουν όλα τα δημοφιλή περιεχόμενα των Pocket PCs: Excel, Word, Windows Media Player, Internet Explorer, καθώς και το Microsoft Reader για την ανάγνωση κάθε είδους κειμένου. Φυσικά, υπάρχει και το εικονικό πληκτρολόγιο για ευκολότερη πληκτρολόγηση. Στην πρόσοψη της συσκευής υπάρχουν τέσσερα προγραμματιζόμενα πλήκτρα και πλήκτρο-σταυρός για την πλοήγηση του κέρσορα. Στα πλάγια της συσκευής βρίσκεται τοποθετημένο ένα εργονομικό jog dial, ενώ υπάρχουν θύρα SD (Secure Digital) για τη σύνδεση περιφερειακών όπως ασύρματο modem, θύρα υπερύθρων, και jack για τη σύνδεση ακουστικών. Διαθέτει, επίσης, μικρόφωνο και ικανοποιητικής ποιότητας ηχείο, πλήκτρο reset και πλήκτρο για άμεση ηχογράφηση. Στη συσκευασία της περιλαμβάνεται το καθιερωμένο cradle, με το οποίο μπορείτε να φορτίσετε την μπαταρία και να συνδέσετε το MobilePro 300E με PC για επικοινωνία ή μεταφορά δεδομένων.



NEC MobilePro 300E

Χαρακτηριστικά
Επεξεργαστής 206MHz, 64MB μνήμη

Διάθεση
Εγγλεζάκης ΑΕΕ, τηλ.: 010 9577030

Τιμή
€ 635,00 + ΦΠΑ

Αξιολόγηση

- ↑ Ενα κομψό, προσιτό φορητό εργαλείο.
- ↓ Οσοι σκοπεύουν να πάρουν PDA, καλύτερα να περιμένουν τα νεότερης, ισχυρότερης γενιάς.

Pocket PC Bluetooth

Το φορητό "μπλε δόντι" σας

Pocket PC Bluetooth

- **Απαιτήσεις**
- Υπολογιστής παλάμης με θύρα CompactFlash
- Τουλάχιστον 4MB μνήμη

Διάθεση
ΕΛΜΗ Systems, Πατησίων 267, τηλ.: 010 2023475

Μια καρτούλα που εξοπλίζει τον υπολογιστή παλάμης με δυνατότητες Bluetooth, αναλαμβάνει να παρέχει συμβατότητα και ασύρματη επικοινωνία μεταξύ διάφορων συσκευών που την υποστηρίζουν! Ετσι, ο "υποφορητός" σας μπορεί να ανταλλάξει δεδομένα με οποιοδήποτε κινητό, φορητό ή σταθερό υπολογιστή και, φυσικά, με το Διαδίκτυο. Μπορείτε, λοιπόν, ακόμα και σε περίοδο διακοπών, να πάρετε όλα τα απαραίτητα αξεσουάρ, που θα σας επιτρέψουν να έχετε μαζί σας ένα λειτουργικό μέρος του... γραφείου σας - εκτός, φυσικά, από τη γραμματέα σας!



Αξιολόγηση

- ↑ Αν έχετε πολλές συσκευές Bluetooth, θα σας εξυπηρετήσει.
- ↓ Περισσότερο hi-tech gadget παρά εργαλείο.

OnStream DI30 Fast

Αποθηκεύστε... διαφορετικά

OnStream DI30 Fast

- **Χαρακτηριστικά**
- Συσκευή backup εσωτερικής σύνδεσης IDE

Διάθεση
BSI A.E., τηλ.: 010 8211454

Τιμή
€ 445,80 + ΦΠΑ

Το όνομα OnStream είναι γνωστό σε όσους απαιτούν μεγάλους αποθηκευτικούς χώρους για τη δημιουργία αρχείων backup (όσοι ασχολούνται με το βίντεο, για παράδειγμα). Μια τελευταία "μόδα" είναι τα cartridges μεγάλης χωρητικότητας. Το DI30 Fast είναι μια τέτοια συσκευή. "Φοριέται" σε μια από τις μπροστινές βάσεις 5 1/4 που διαθέτουν τα κουτιά όλων και παίζει το ρόλο της συρταριέρας για cartridges προτύπου ADR (Advance Digital Recording), χωρητικοτήτων που φτάνουν μέχρι και τα 30GB! Οσον αφορά στην ωφέλιμη ταχύτητα αποθήκευσης, αυτή ανέρχεται σε 2MB/sec (κάτι που σημαίνει 7,2GB την ώρα), ποσότητα όχι τεράστια αλλά ικανοποιητική, αν σκεφτεί κανείς ότι έχουμε να κάνουμε με συσκευή E-IDE και όχι SCSI. Αυτό το γεγονός λύνει κάπως τα χέρια όσων δεν διαθέτουν SCSI controller και δεν σκοπεύουν να εγκαταστήσουν. Το συνοδευτικό software είναι το OnStream Echo και διαχειρίζεται τις μεταφορές, αν και αυτές γίνονται εξίσου απλά με τις βασικές λειτουργίες του Explorer των Windows.

Αξιολόγηση

- ↑ Δυνατότητα αποθήκευσης τεράστιου όγκου δεδομένων σε "κασέτες". Σύνδεση IDE χωρίς ανάγκη προσθήκης controller.
- ↓ Η ταχύτητα μπορεί να φανεί αργή στην περίπτωση που ο όγκος δεδομένων είναι πολύ μεγάλος. Είναι σχετικά ακριβή, όπως και τα cartridges που δέχεται.



Warcraft αλά ελληνικά!

Δεξιοτεχνίες Πολέμου

http://www.warcraft.gr/

Το warcraft.gr ήταν μία από τις ευχάριστες εκπλήξεις του καλοκαιριού ή, για να ακριβολογήσω, της επιστροφής από τις καλοκαιρινές διακοπές! Πρόκειται για μια αξιέπαινη προσπάθεια Ελλήνων παικτών του δημοφιλούς παιχνιδιού, οι οποίοι δημιούργησαν ίσως την απόλυτη ελληνική gaming πύλη! Θαυμάσιος σχεδιασμός της σελίδας (την οποία αν θέλετε να απολαύσετε ολόκληρη χωρίς drags, θα πρέπει να έχετε σετάρει το desktop σας στα 1.024x768 pixels), εντυπωσιακό περιεχόμενο - φυσικά, warcraftικής θεματολογίας - και πολλά ενδιαφέροντα σημεία για όλους τους λάτρεις του παιχνιδιού. Τα updates είναι συχνά και περιέχουν ενδιαφέροντα νέα, όπως συνέντευξη (έστω και σε... κονσέρβα!) του δημιουργού του πρώτου map-hack του παιχνιδιού, πολλά συναρπαστικά replays, αλλά και custom πίστες, παρουσίαση κοινοτήτων και clans! Φυσικά, η σελίδα περιέχει όλες τις πληροφορίες που μπορεί να αναζητείτε σχετικά με το παιχνίδι, αναλυτική περιγραφή της ιστορίας του, των φυλών, ενώ υπάρχουν και αρχεία (εικόνες, wallpapers, πίστες) για να κατεβάσετε. Οπως είναι αναμενόμενο, το warcraft.gr διαθέτει τα δικά του fora και κανάλι στο IRC, όπου μπορείτε να συζητήσετε και να ανταλλάξετε απόψεις, σε πραγματικό ή μη χρόνο, με άλλα μέλη ή απλούς παίκτες! Αναμένονται, μάλιστα, προκηρύξεις διαγωνισμών, οι οποίοι είναι και η ουσία τέτοιων κοινοτήτων! Μπορείτε να περιπλανηθείτε ως απλοί επισκέπτες ή και να εγγραφείτε ως μέλη, βάζοντας και εσείς το λιθαράκι σας στη συνεχή βελτίωσή του. Εγώ, πάντως, γράφτηκα!



Ο παλιός είναι... αλλιώς!

http://www.old-computers.com/

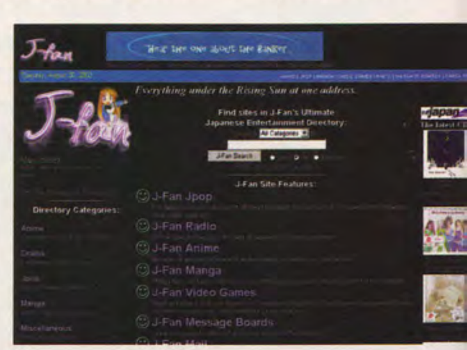
Ενα εικονικό διαδικτυακό μουσείο για την ιστορία των οικιακών υπολογιστών έχει στηθεί στο εγκυκλοπαιδικό site old-computers.com/museum! Εδώ μπορείτε να ανατρέξετε σε δεκάδες μοντέλα που έγραψαν με χρυσά γράμματα τα ονόματά τους στο βιβλίο της ηλεκτρονικής διασκέδασης, εμπλουτίζοντας τόσο τις εγκυκλοπαιδικές όσο και τις τεχνικές γνώσεις σας, αλλά παίρνοντας και μια ιδέα του τι εννοούμε εμείς οι παλιοί όταν λέμε "παλιές καλές μέρες των Home computers"! Το site είναι "χρυσωρυχείο" για κάθε κομπιουτερά και δεν νοείται να δηλώνετε φανατικοί PCmasterάδες χωρίς να γνωρίζετε το ένδοξο παρελθόν! Η δική μου προσφώνηση για τη σελίδα και τους πρωταγωνιστές της δεν θα μπορούσε παρά να είναι "..εδώ θα είμαστε θαμμένοι, πιστοί στους νόμους των προγόνων μας".



Γιαπωνέζικοι μύθοι

http://www.j-fan.com/

Οσοι πιστοί στα εκ της μακρινής Ιαπωνίας προσέλθετε! Η σελίδα αποτελεί τόπο "προσκυνήματος" για τους λάτρεις των Anime, Manga και άλλων μορφών σύγχρονης γιαπωνέζικης κουλτούρας. Θα βρείτε γιαπωνέζικα κινούμενα σχέδια, ποπ μουσική, βιντεοπαιχνίδια, σενάρια, ιστορίες, μύθους, ακόμα και lifestyle. Πολύ καλή πύλη με δεκάδες προορισμούς σε όλη την προαναφερθείσα θεματολογία. Η κεντρική σελίδα είναι λιτή, αλλά δεν χάνει καθόλου από τη λειτουργικότητά της. Στα αριστερά υπάρχουν κατηγορίες με links, ενώ δεξιά υπάρχουν νέες προσθήκες με την κατάλληλη περιγραφή και εικονίτσα. Μια επίσκεψη θα σας πείσει!



Πριν αγοράσετε...

CD-R/RW

Εγγραφές σε 48απλή ταχύτητα!

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Η συσκευή εγγραφής CD αποτελεί στις μέρες μας απαραίτητο υποσύστημα για κάθε υπολογιστή, μια και αναλαμβάνει τη δημιουργία αντιγράφων των πολύτιμων προσωπικών δεδομένων του χρήστη σε πείσμα του απρόβλεπτου και ευπαθούς σκληρού δίσκου. Η περίοδος που διανύουμε φαίνεται πως είναι ιδανική για την αγορά CD Writer, μια και ο ανταγωνισμός έχει ρίξει τις τιμές σε εξαιρετικά χαμηλά επίπεδα, ενώ οι προσφερόμενες επιδόσεις είναι ομολογουμένως εκρηκτικές.



TEAC CD-W540E

Η Teac μας έχει συνηθίσει σε μια τακτική "αναμονής" όσον αφορά στην εισαγωγή των νέων προϊόντων της. Σπάνια παρουσιάζει CD Recorders που εγγράφουν σε ταχύτητα μεγαλύτερη από εκείνη που χρησιμοποιούν τα ήδη υπάρχοντα ανταγωνιστικά μοντέλα της αγοράς, αποφεύγοντας να λάβει μέρος στη μάχη των εντυπώσεων. Ωστόσο, η αξιοπιστία των συσκευών της, σε συνδυασμό με τις προσιτές τιμές στις οποίες διατίθενται, έχει εξασφαλίσει στην ιστορική εταιρεία ένα σεβαστό μερίδιο της αγοραστικής πίτας των CD Recorders. Το μοντέλο που θα εξετάσουμε στην παρούσα ενότητα ακολουθεί πιστά τον κανόνα: Οι ταχύτητες εγγραφής και επανεγγραφής (40x και 12x, αντίστοιχα) που προσφέρει δεν εντυπωσιάζουν τον καταναλωτή, ωστόσο, κοστίζει φθηνότερα από το γνωστό Plexwriter 40/12/40 της Plextor, ενώ διαθέτει μια σειρά από εξαιρετικά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά: Η ονομαστική ταχύτητα ανάγνωσης εντοπίζεται στα 48x και το μέγεθος του buffer ανέρχεται στα 8MB, στοιχεία που φαίνεται να δίνουν στο μοντέλο της Teac ένα μικρό θεωρητικό προβάδισμα έναντι του μοντέλου της Plextor. Η αξιοπιστία της διαδικασίας της εγγραφής εξασφαλίζεται τόσο με την καθιερωμένη πλέον τεχνολογία BURN-Proof της Sanyo όσο και με τη Running OPC (Optimum Power Control). Η τελευταία αποτελεί καινοτομία της Teac και λειτουργεί, σε γενικές γραμμές, όπως και η γνωστή τεχνική PoweRec της Plextor, δηλαδή η ταχύτητα εγγραφής καθορίζεται σύμφωνα με τις δυνατότητες του αποθηκευτικού μέσου. Η Teac, ωστόσο, ισχυρίζεται ότι η δική της μέθοδος είναι πιο αποτελεσματική, επειδή ο έλεγχος της καταλληλότητας του άγραφου CD δεν διεξάγεται μόνο πριν από την εκκίνηση της εγγραφής αλλά και κατά τη διάρκεια αυτής! Η συσκευή μετρά κάθε στιγμή την ποσότητα του φωτός που αντανακλάται από την επιφάνεια του CD και, αν υπερβαίνει κάποιο όριο, μειώνει την ταχύτητα εγγραφής. Μια άλλη τεχνική, η οποία ονομάζεται Fine Focus και αποτελεί, επίσης, αποκλειστικό προνόμιο των προϊόντων της Teac, παρέχει μια επιπλέον δικλίδα ασφαλείας για την εγγραφή. Εξασφαλίζει τη σταθερή θέση της ακτίνας laser πάνω από το εγγραφόμενο αυλάκι, γεγονός που είναι ιδιαίτερα κρίσιμο για τη λειτουργία του Recorder σε υψηλές ταχύτητες.

Συνολικά, το μοντέλο της Teac συνιστά μια αξιόλογη πρόταση, που αναμένεται να καλύψει απόλυτα το μέσο καταναλωτή, ενώ η τιμή του, που ανέρχεται στα € 117,00, είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική. Το μοναδικό μειονέκτημα του CD-W540E εντοπίζεται στην αντιγραφή δίσκων που διαθέτουν κάποιο από τα πρόσφατα "κλειδώματα" (τελευταίες εκδόσεις του SafeDisc 2), όπου δεν τα καταφέρνει πάντα. Ο χρήστης που επιθυμεί να δημιουργήσει αντίγραφα ασφαλείας "προστατευμένων" δίσκων θα πρέπει να στραφεί προς το μοντέλο της Plextor.

YAMAHA CRW-F1 44/24/44



Η Yamaha είναι μία από τις εταιρείες που διαδραμάτισαν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη των συσκευών εγγραφής/επενεγγραφής, έχοντας παρουσιάσει κατά καιρούς εξαιρετικά προϊόντα. Με το μοντέλο CRW-F1 καταφέρνει να κερδίσει τις εντυπώσεις για ακόμα μία φορά, αφού η εγγραφή των δεδομένων γίνεται σε 44x, ενώ η επανεγγραφή επιτυγχάνεται στην εκπληκτική, για τα σημερινά δεδομένα, 24απλή ταχύτητα, τη στιγμή που τα ανταγωνιστικά μοντέλα μόλις και μετά βίας κατορθώνουν να επανεγγράψουν σε 16x! Οπως έχουμε γράψει και στο παρελθόν, τα προϊόντα της Yamaha δεν χρησιμοποιούν το σύστημα εγγραφής Z-CLV (σταθερή γραμμική ταχύτητα εγγραφής κατά ζώνες), αλλά το P-CAV (μερικώς σταθερή γωνιακή ταχύτητα), επιτυγχάνοντας ομαλότερη αύξηση της ταχύτητας εγγραφής (για τις διαφορές των δύο μεθόδων βλ. το τεύχος 150, σ. 56). Η συγκεκριμένη συσκευή σηματοδοτεί την είσοδο στην εποχή της μεθόδου CAV (πλήρως σταθερή γωνιακή ταχύτητα). Η αξιοπιστία της διαδικασίας της εγγραφής εξασφαλίζεται με την ύπαρξη της γνωστής τεχνικής Safe Burn, ενώ το μέγεθος του ενσωματωμένου buffer ανέρχεται στα 8MB. Για την παραγωγή όσο το δυνατόν πιστότερων αντιγράφων των μουσικών CDs, το μοντέλο χρησιμοποιεί μια βελτιωμένη εκδοχή της τεχνοτροπίας Audio Master Quality, που πρωτοσυναντήσαμε στο μοντέλο CRW-3200 και φέρει τη μάλλον τυπική ονομασία Advanced Audio Master Quality... Η ενεργοποίησή της εξαλείφει σε μεγάλο βαθμό τον κίνδυνο εμφάνισης των ενοχλητικών jitters, αλλά μειώνει την ταχύτητα εγγραφής στα επίπεδα του 8x (υπενθυμίζουμε ότι η εγγραφή με την πρωτότυπη AMQ γινόταν σε 4x).

Ενα ακόμα ενδιαφέρον στοιχείο που προσφέρει το εξεταζόμενο μοντέλο είναι η δυνατότητα αποτύπωσης συμβόλων (εικόνων ή κειμένου) στην περιοχή του CD που δεν υπάρχουν δεδομένα. Τούτο μπορεί να οδηγήσει σε εντυπωσιακά αποτελέσματα, αλλά, βέβαια, δεν έχει σχέση με την ταχύτητα ή την ασφάλεια της εγγραφής, επομένως θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένα απλό κόλπο του marketing, το οποίο δεν έχει σχεδόν καμία πρακτική αξία για το μέσο χρήστη. Για την ιστορία, πάντως, η εν λόγω πρακτική ονομάζεται Disc T@2 (Disc Tattoo) και υποστηρίζεται μόνο από το πρόγραμμα εγγραφής Nero.

Η τιμή του CRW-F1 ανέρχεται στα € 200,00, γεγονός που το καθιστά ένα από τα ακριβότερα μοντέλα της αγοράς. Τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά δικαιολογούν σε μεγάλο βαθμό το υψηλό κόστος, αλλά ο χρήστης αναμένεται να αναζητήσει οικονομικότερες λύσεις.

SONY CRX195A1



Επειτα από αρκετές αποτυχημένες προσπάθειες εισβολής στο χώρο των συσκευών εγγραφής CD, η Sony δείχνει να κερδίζει προοδευτικά την εμπιστοσύνη των καταναλωτών. Το μοντέλο CRX195A1, αν και δεν εισάγει κάποια εντυπωσιακή τεχνολογική καινοτομία, προσφέρει εξαιρετικές - για την κατηγορία του - επιδόσεις, οι οποίες θα ικανοποιήσουν την πλειονότητα του καταναλωτικού κοινού. Η εγγραφή πραγματοποιείται σε 40πλή ταχύτητα (31,3x στην πράξη), ενώ οι ταχύτητες επανεγγραφής και ανάγνωσης εντοπίζονται στα 12x και 48x αντίστοιχα. Φυσικά, η συσκευή διαθέτει ενσωματωμένο buffer μεγέθους 2MB, ενώ χρησιμοποιεί την τεχνολογία BURN-Proof για την πρόληψη του κινδύνου του buffer underrun. Ακολουθώντας την τεχνολογική τάση της εγκατάλειψης της μεθόδου Z-CLV, το CRX195A1 λειτουργεί σύμφωνα με το πρότυπο P-CAV, το οποίο εξασφαλίζει - θεωρητικά τουλάχιστον - καλύτερη ποιότητα εγγραφής.

Η περιστροφή των δίσκων στην 48απλή ταχύτητα προκαλεί συχνά προβλήματα στους χρήστες. Πέρα από τον ανυπόφορο παραγόμενο θόρυβο, έχουν αναφερθεί περιπτώσεις στις οποίες τα CDs έχουν φθαρεί ή καταστραφεί! Στην προσπάθειά της να αντιμετωπίσει το πρόβλημα, η Sony βρήκε μια πρωτότυπη λύση: Η μέγιστη ταχύτητα ανάγνωσης έχει ρυθμιστεί στα 40x, αλλά ο χρήστης μπορεί οποιαδήποτε στιγμή, πατώντας το πλήκτρο αποβολής του CD για πέντε δευτερόλεπτα, να ενεργοποιήσει την 48απλή ταχύτητα. Η προαναφερόμενη λειτουργία ονομάζεται Turbo Boost.

Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει στην ικανότητα της συσκευής να ξεπερνάει τις περισσότερες προστασίες από την αντιγραφή, γεγονός ιδιαίτερα σημαντικό για τον gamer που επιθυμεί να κρατήσει νόμιμα αντίγραφα ασφαλείας των ακριβών πρωτότυπων παιχνιδιών του. Το μοντέλο της Sony αποτελεί, εντέλει, μια ιδιαίτερα ποιοτική υλοποίηση, που δεν πρόκειται να απογοητεύσει τον καταναλωτή. Στοιχίζει € 124,00.

Πριν αγοράσετε...

TDK VeloCD 40/12/48

Η TDK είναι μια παραδοσιακή δύναμη στο χώρο των CD Recorders, η οποία, πάντως, είναι περισσότερο γνωστή για τα δισκάκια που κατασκευάζει παρά για τις συσκευές εγγραφής της. Το μοντέλο που θα εξετάσουμε παρέχει ονομαστική ταχύτητα εγγραφής 40x, ενώ η ανάγνωση και η επανεγγραφή επιτυγχάνονται με ρυθμούς 48x και 12x αντίστοιχα. Το VeloCD 40/12/48 ενσωματώνει το μηχανισμό του μοντέλου CTR-12125 της Lite-On, έτσι η μέθοδος εγγραφής που χρησιμοποιεί είναι η Z-CLV και το μέγεθος του buffer ανέρχεται στα 2MB. Επιπλέον η συσκευή εκμεταλλεύεται το σύστημα Smart-Burn της Lite-On, το οποίο αποτελεί ουσιαστικά έναν συνδυασμό των τεχνολογιών BURN-Proof και PoweRec που συναντάμε στα CD Recorders της Plextor. Ακόμα ένα σημαντικό χαρακτηριστικό που δανείζεται το VeloCD από το μοντέλο της Lite-On είναι η τεχνική Smart-X, η οποία ενεργοποιείται κατά την αντιγραφή μουσικών CDs και εξασφαλίζει τη βέλτιστη δυνατή εγγραφή αυτών, ώστε να μην παρατηρούνται ηχητικές παραμορφώσεις κατά την αναπαραγωγή τους.

Συνολικά, το μοντέλο της TDK αποτελεί μια αξιοπρόσεκτη πρόταση, σε καμία περίπτωση, όμως, δεν καταφέρνει να ξεχωρίσει. Παρέχει τυπικές επιδόσεις για την κατηγορία του, ενώ η τιμή του, που ανέρχεται στα € 160,00, δεν αναμένεται να δελεάσει τον υποψήφιο αγοραστή. Τα συνοδευτικά εγχειρίδια, πάντως, είναι πολύ καλογραμμένα, ενώ το πακέτο συμπεριλαμβάνει την έκδοση 5.5 του κορυφαίου προγράμματος εγγραφής Nero.





ASUS CRW-4816A

Αν και καθιερώθηκε χάρη στις αξιόπιστες motherboards της, η Asus δραστηριοποιείται σήμερα σε σχεδόν όλες τις κατηγορίες προϊόντων που σχετίζονται με τους υπολογιστές. Η συσκευή εγγραφής CRW-4816A σηματοδοτεί την είσοδο της εταιρείας στην αιχμή της τεχνολογίας των CD Recorders, αφού η μέγιστη ταχύτητα εγγραφής που επιτυγχάνει (48x!) είναι η μεγαλύτερη που συναντάμε στην αγορά. Ταυτόχρονα, το μοντέλο της Asus έχει τη δυνατότητα πλήρωσης επανεγγράψιμων μέσων σε 16x, ενώ η ονομαστική ταχύτητα ανάγνωσης εντοπίζεται στα 48x. Η μέθοδος εγγραφής που χρησιμοποιείται είναι η P-CAV, ενώ το μέγεθος του buffer ανέρχεται στα 8MB. Για την εξάλειψη του κινδύνου του buffer underrun, η συσκευή κάνει χρήση της τεχνολογίας FlextraLink, η οποία έχει αναπτυχθεί από την Asus και είναι παρόμοια, τόσο σε λογική όσο και σε αποτελεσματικότητα, με τη δημοφιλή τεχνική BURN-Proof της Sanyo. Οπως, μάλιστα, συμβαίνει με όλους τους εγγραφείς CD τελευταίας γενιάς, το μοντέλο ενσωματώνει τεχνολογία αξιολόγησης του αποθηκευτικού μέσου (FlextraSpeed), η οποία ενεργοποιείται πριν από την εκκίνηση της διαδικασίας της εγγραφής και αποφαίνεται για την ταχύτητα που πρέπει να χρησιμοποιηθεί. Ωστόσο, οι τεχνικοί της Asus δεν σταμάτησαν εδώ: Γνωρίζοντας ότι η εγγραφή στην εξωπραγματική ταχύτητα των 48x είναι δυνατόν να προκαλέσει δονήσεις, οι οποίες είναι επιζήμιες για την αξιοπιστία της διαδικασίας, εφοδίασαν το μοντέλο με την τεχνολογία DDSS II (Double Dynamic Suspension System), η οποία αναλαμβάνει να σταθεροποιήσει την κεφαλή της συσκευής, με συνέπεια τη μείωση των κραδασμών αλλά και του επιπέδου του παραγόμενου θορύβου.

Στον τομέα των επιδόσεων, το CRW-4816A τα καταφέρνει θαυμάσια και αποτελεί έναν από τους ταχύτερους εγγραφείς CD της αγοράς. Η μέση ταχύτητα που επιτυγχάνει ανέρχεται στα 38,5x και ο χρόνος πλήρωσης ενός δίσκου χωρητικότητας 650MB είναι 2' 45". Ωστόσο, σε πολλές περιπτώσεις το παραγόμενο CD παρουσιάζει σφάλματα, κάτι που οφείλεται εν μέρει στην απουσία από την αγορά δίσκων που παρέχουν επίσημη υποστήριξη για εγγραφή στα 48x. Η τιμή του CRW-4816A ανέρχεται στα € 152,00.

PLEXTOR PLEXWRITER 40/12/40A



Αν και το συγκεκριμένο μοντέλο παρουσιάστηκε στο τεύχος του Απριλίου (τ. 150, σ. 55), οι ανάγκες της συγκριτικής αξιολόγησης του παρόντος άρθρου μας αναγκάζουν να το επαναφέρουμε στο προσκήνιο, αποφεύγοντας, βέβαια, να αναφερθούμε στα τεχνικά χαρακτηριστικά του. Το Plexwriter 40/12/40A δεν αποτελεί πλέον την ταχύτερη συσκευή εγγραφής CD της αγοράς, καθώς υπολείπεται, στον τομέα των επιδόσεων, όχι μόνο από τα μοντέλα που έχουν τη δυνατότητα εγγραφής σε 48απλή ταχύτητα, αλλά και από αρκετά CD Recorders που λειτουργούν στα 40x. Πρέπει να σημειώσουμε, πάντως, ότι στα επίπεδα που έχουμε φτάσει σήμερα, οι διαφορές στις ταχύτητες εγγραφής δεν είναι τόσο σημαντικές. Ο χρόνος που απαιτεί η συσκευή της Plextor για την πλήρωση ενός δίσκου χωρητικότητας 650MB ανέρχεται στα 3′ 23″, επίδοση που σαφώς δεν εντυπωσιάζει, αλλά ούτε απογοητεύει τον καταναλωτή. Το μεγάλο πλεονέκτημα του μοντέλου εντοπίζεται στην ποιότητα κατασκευής του, η οποία του εξασφαλίζει μεγάλη διάρκεια ζωής αλλά και τη δυνατότητα ανάκτησης δεδομένων από δίσκους που δεν βρίσκονται στην καλύτερη δυνατή κατάσταση ή έχουν κάποιο κλείδωμα. Δεν είναι τυχαίο, άλλωστε, ότι η Plextor παρέχει εγγύηση δύο ετών, ενώ δίνει στο χρήστη που αντιμετωπίζει προβλήματα με τη συσκευή τη δυνατότητα άμεσης αντικατάστασής της. Το Plexwriter 40/12/40A προτείνεται ανεπιφύλακτα σε όσους αναζητούν ένα ιδιαίτερα αξιόπιστο CD Recorder για συχνή χρήση. Στοιχίζει € 152,00 όσο δηλαδή και το 48άρι της Asus!

LG GCE-8400B

Η Κορέα είναι μια χώρα που κατάφερε να γίνει ιδιαίτερα αντιπαθής στους απανταχού ποδοσφαιρόφιλους μετά την είσοδο της ομάδας της στην τετράδα του πρόσφατου Μουντιάλ, έπειτα από απανωτές ευνοϊκές διαιτησίες. Στον τομέα της τεχνολογίας, όμως, τα συναισθήματά μας για τη βασανισμένη αυτή χώρα είναι εντελώς διαφορετικά, αφού οι εταιρείες ηλεκτρονικών που εδρεύουν σε αυτήν παράγουν, κατά κανόνα, ιδιαίτερα αξιόλογα προϊόντα, τα οποία διατίθενται σε άκρως ικανοποιητικές τιμές. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της ανωτέρω θεωρίας αποτελεί το μοντέλο GCE-8400B της LG Electronics, το οποίο συνιστά τον ταχύτερο εγγραφέα CD 40απλής ταχύτητας της αγοράς. Η πλήρωση επανεγγράψιμου μέσου επιτυγχάνεται σε 12απλή ταχύτητα, ενώ ο μέγιστος ρυθμός ανάγνωσης ανέρχεται στα 40x. Η συσκευή διαθέτει buffer μεγέθους 2MB και εγγράφει με τη μέθοδο P-CAV, ενώ για την εξάλειψη του buffer underrun χρησιμοποιεί την τεχνική Super-Link.

Η συσκευή της LG στοιχίζει € 122,00 και αποτελεί μια εξαιρετική πρόταση, συνδυάζοντας κορυφαίες - για την κατηγορία της - επιδόσεις με προσιτή τιμή.



Πριν αγοράσετε...



ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

▾ Η μέση ταχύτητα εγγραφής είναι αρκετά μικρότερη από την ονομαστική. Τούτο συμβαίνει επειδή τα αποθηκευτικά μέσα είναι ιδιαίτερα ευπαθή στην απότομη αύξηση της ταχύτητας, οπότε οι συσκευές ξεκινούν από κάποια τιμή που θεωρείται "ακίνδυνη" και επιταχύνουν σταδιακά. Το μοντέλο της Asus, για παράδειγμα, έχει μέγιστη ονομαστική ταχύτητα 48x, αλλά η μέση ταχύτητα που επιτυγχάνει είναι μόλις 38,5x, ξεκινώντας την εγγραφή με ρυθμό 23x!

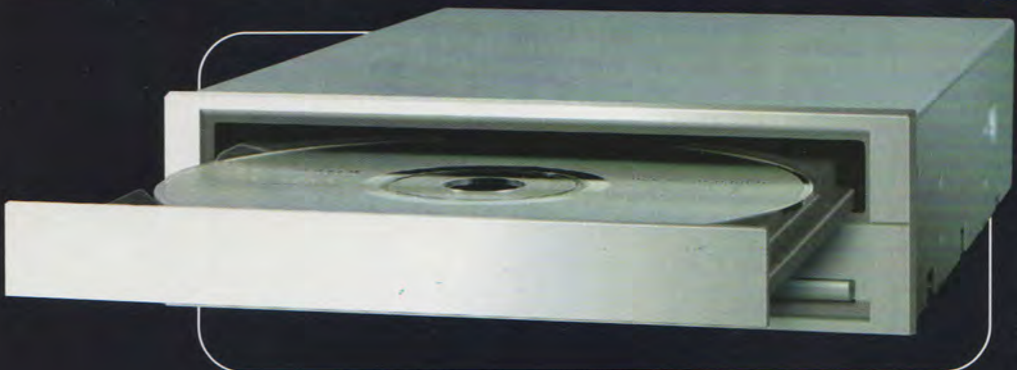
▾ Η λειτουργία των CD Recorders σε υψηλές ταχύτητες προϋποθέτει την ενεργοποίηση των DMA των ελεγκτών των συσκευών από το Control Panel των Windows.

▾ Για τον έλεγχο της αποτελεσματικότητας μιας τεχνικής τύπου BURN-Proof εκτελούμε, παράλληλα με τη διαδικασία της εγγραφής, κάποιες απαιτητικές εφαρμογές της αρεσκείας μας, φροντίζοντας, πάντως, να μην το παρακάνουμε. Συνήθως πατάμε Alt+Ctrl+Del (και μετά από λίγο Esc) ή κάνουμε Defrag στο σκληρό δίσκο.

▾ Σχεδόν όλα τα σύγχρονα μοντέλα διαθέτουν κάποια τεχνολογία προσαρμογής της ταχύτητας εγγραφής ανάλογα με την ποιότητα του αποθηκευτικού μέσου. Παρόλ' αυτά, προτείνουμε στον αναγνώστη να χρησιμοποιεί επώνυμα δισκάκια, τα οποία προσφέρουν στα πολύτιμα δεδομένα του μεγαλύτερη διάρκεια ζωής, ενώ συμβάλλουν και στην επιμήκυνση του χρόνου ζωής του CD Recorder, αφού προκαλούν σημαντικά μικρότερη μηχανική καταπόνηση.

▾ Το πληρέστερο πρόγραμμα εγγραφής CD είναι το Nero της Ahead Software (έκδοση 5.5). Εκμεταλλεύεται στο έπακρο τις δυνατότητες της συσκευής και δίνει στο χρήστη πλήρη εποπτεία της διαδικασίας της εγγραφής. Πολλοί θα σας πουν, βέβαια, ότι είναι δύσχρηστο. Αγνοήστε τους: αφ' ενός οι βοηθητικές λειτουργίες του προγράμματος είναι ιδιαίτερα κατατοπιστικές, αφ' ετέρου η ενασχόλησή σας με τις πολυάριθμες επιλογές του θα σας αποκαλύψει πολλά από τα μυστικά της λειτουργίας του CD Recorder και όχι μόνο.

▾ Όλες οι συσκευές της παρουσίασης ακολουθούν το πρότυπο ATAPI.



▾ *Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.*

ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	ΜΟΝΤΕΛΟ	ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ (REC/WR/REA)	BUFFER (MB)	ΜΕΘΟΔΟΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ	ΤΙΜΗ (€ ΜΕ ΦΠΑ)
TEAC	CD-W540E	40/12/48	8	Z-CLV	117,00
YAMAHA	CRW-F1	44/24/44	8	CAV	200,00
ASUS	CRW-4816A	48/16/48	8	P-CAV	152,00
SONY	CRX195A1	40/12/48	2	P-CAV	124,00
LG ELECTRONICS	GCE-8400B	40/12/40	2	P-CAV	122,00
TDK	VELOCD	40/12/48	2	Z-CLV	160,00
PLEXTOR	PLEXWRITER	40/12/40	4	Z-CLV	152,00

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η ελληνική αγορά διαθέτει πολλές αξιόλογες συσκευές εγγραφής CD, οι οποίες διατίθενται, στις περισσότερες περιπτώσεις, σε ιδιαίτερα ικανοποιητικές τιμές. Είναι αξιοσημείωτο ότι την παρούσα χρονική περίοδο τα προϊόντα της Plextor δεν αποτελούν μονόδρομο για τον απαιτητικό καταναλωτή. Τόσο το μοντέλο της Sony όσο και εκείνο της LG συνιστούν εξαιρετικές λύσεις, ενώ πολλοί αγοραστές αναμένεται να επενδύσουν στη σιγουριά που προσδίδει το όνομα της ιστορικής Teac. Η συσκευή της Yamaha, παρά την υψηλή τιμή της, θα κινήσει το ενδιαφέρον εκείνων που δίνουν προτεραιότητα στην ταχύτητα επανεγγραφής και, βέβαια, η εξωπραγματική ταχύτητα των 48x θα φέρει πολλούς υποψήφιους αγοραστές στο στρατόπεδο της Asus. Προσωπικά, πάντως, μου είναι ιδιαίτερα δύσκολο να μην προτείνω το μοντέλο της Plextor. Υποπτεύομαι, μάλιστα, ότι η πλειονότητα των αναγνωστών θα συμφωνήσει με αυτήν την υποκειμενική, αντιεπιστημονική και μεροληπτική λογική, παρά τα όσα γράφηκαν ανωτέρω περί επιδόσεων...

ΣΤΟ 'ΝΑ ΧΕΡΙ Ο P3

Η στήλη "Troubleshooter" περιμένει τις απορίες σας! Προσοχή, όμως. Οι επιστολές και τα e-mails σας για να δημοσιευτούν πρέπει να πληρούν κάποιες προϋποθέσεις για να είναι για εμάς ευκολότερο να καταλάβουμε το πρόβλημά σας και να δώσουμε κάποια λύση. Πάμε, λοιπόν, για τους χρυσούς κανόνες του Dr PCM:

- Οι επιστολές σας πρέπει να είναι γραμμένες στα ελληνικά - και όχι στα ...greeklish - και στο μονοτονικό σύστημα. Επίσης, μη γράφετε μόνο με ΚΕΦΑΛΑΙΑ!
- Μην παραλείπετε να αναφέρετε, ανεξαρτήτως της φύσης του προβλήματος, το configuration του συστήματός σας (CPU, motherboard, μνήμη, VGA, κάρτα ήχου, λειτουργικό σύστημα), καθώς και κάθε άλλο στοιχείο που μπορεί να σχετίζεται με το πρόβλημά σας.
- Φροντίστε οι επιστολές σας και τα e-mails σας να είναι σύντομα και περιγραφικά (δεν χρειάζεται να εξυμνείτε τον Sark-Sat, η στήλη "Troubleshooter" είναι εκτός της δικαιοδοσίας του), αποφεύγοντας τις γενικότητες.
- Μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή θέματα που δεν έχουν να κάνουν με τη θεματολογία της στήλης.
- Σε περίπτωση που έχετε λειτουργικές απορίες για παιχνίδια (και όχι απορίες όπως "πώς θα περάσετε το τάδε κομμάτι στην τάδε πίστα"), φροντίστε να περιγράφετε ακριβώς το πρόβλημα, αν έχετε κάποιες ενδείξεις.



Πάει το καλοκαιράκι, πάνε και τα μπάνια! Μόνο ο ήλιος έμεινε για να μας θυμίζει πως τα PCs μας θα "υποφέρουν" για μερικές μέρες ακόμα. Νέα προβλήματα, νέες περιπέτειες!

του Dr PCM
trouble@pcmaster.gr

ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΤΡΙΔΑ

Παιδιά συγχαρητήρια!!! Το "PC Master" έκανε πλήρες και απόλυτα επιτυχημένο upgrade στη μορφή του, στην ύλη του, χωρίς να αφήσει παραπονεμένο κανέναν. Στηριζόμενος στη σχέση εμπιστοσύνης που έχει αποκτήσει η συντακτική ομάδα με εμάς τους αναγνώστες, θα ήθελα να ζητήσω τις συμβουλές της στήλης.

Είμαι κάτοχος ενός Celeron 633MHz, 64MB RAM και μίας nVIDIA RIVA TNT2. Επειδή αναμένεται σύντομα να με... καλέσει η μαμά πατρίδα, δεν θα ήθελα να προχωρήσω στην αγορά ενός νεότερου μοντέλου, αλλά να αναβαθμίσω τα επιμέρους χαρακτηριστικά του.

Α) Σκέφτομαι να αυξήσω τη μνήμη του συστήματος στα 256MB RAM ή, αν μπορώ, και παραπάνω. Τι είδους RAM να προτιμήσω;

Β) Η αλλαγή κάρτας γραφικών με μία GeForce 4 θα έχει αντίκτυπο στην ταχύτητα του συστήματος, τέτοια ώστε να δικαιολογεί την αγορά της;

Γ) Επειδή το CD drive μου έχει αρχίσει να δείχνει ότι σύντομα θα αποδημήσει εις Κύριον, μπορώ να το αντικαταστήσω με ένα

Επιστροφή στις ψυχρές μέρες (;)

ΣΤ' ΑΛΛΟ ΤΟ G3

CD-RW; Είναι απαραίτητη η ύπαρξη CD drive και CD-RW μαζί, ώστε να μπορώ να αντιγράφω;

Δ) Είναι δυνατόν να κάνω overclocking μέσα από το BIOS και χωρίς να πειράξω τη motherboard ή κάτι που θα έχει σχέση με το hardware του μηχανήματος; Αν δεν μπορείς να μου δώσεις μια ολοκληρωμένη απάντηση, τουλάχιστον μια διεύθυνση ενός site θα ήταν πολύ χρήσιμη!

Φίλε μας,

Η μαμά πατρίδα είναι όντως ένας παράγοντας που βγάζει πολύ κόσμο απ' τα νερά του. Ας περάσουμε, όμως, στις απαντήσεις.

Α) Προφανώς μπορείς να βάλεις περισσότερα από 256MB μνήμη στον υπολογιστή σου. Οσον αφορά στο είδος, μην αναρωτιέσαι, μόνο τύπου SDRAM (προτιμότερα στα 133MHz) μπορείς να βάλεις. Θα σε συμβούλευα να ξεφορτωθείς τα 64MB που ήδη έχεις, καθώς, λόγω παλαιότητας, θα είναι σίγουρα ασθενέστερα και σίγουρα πιο αργά από τη μνήμη που θα προσθέσεις.

Β) Ο επεξεργαστής και γενικά το σύστημά σου δεν είναι αρκετά ισχυρό για να σταθεί δίπλα σε μια GeForce 4. Η απόδοσή της θα είναι πάρα πολύ χαμηλή. Θα ήταν κρίμα να δώσεις τόσα λεφτά για το τίποτα (κυριολεκτικά), καθώς, ειδικά αν φύγεις φαντάρος, μέχρι να γυρίσεις, θα έχουν κυκλοφορήσει ισχυρότερες κάρτες γραφικών. Μία GeForce 2 Ti είναι ό,τι πρέπει για τον 633άρη και στοιχίζει πάρα πολύ λιγότερα σε σχέση με την GeForce 4, ενώ από άποψη επιδόσεων είναι πολύ κοντά με το συγκεκριμένο επεξεργαστή.

Γ) Φυσικά, δεν είναι απαραίτητη η ύπαρξη του CD-ROM, απλώς είναι πολύ βολική. Βλέπεις, μόνο του το CD-RW θα πρέπει να γράφει πρώτα τα περιεχόμενα ενός CD στο δίσκο (δημιουργώντας ένα "εικονικό" CD) και μετά να τα γράφει σε CD. Με την ύπαρξη ενός CD-ROM, ο χρόνος μειώνεται στο μισό, καθώς το CD διαβάζεται και γράφεται ταυτόχρονα.

Δ) Overclocking μέσα από το BIOS γίνεται μόνο αν το υποστηρίζει η motherboard. Στη δική σου θα πρέπει να πειράξεις και τα απαραίτητα διακοπτάκια (κοίτα τις οδηγίες της), αν και γενικά οι QDI δεν φημίζονται για τις overclocking ικανότητές τους.



ΡΟΖ ΚΑΙ ΚΙΤΡΙΝΟΙ JEDI

Αγαπητό "PC Master",

Συγχαρητήρια για τη νέα εμφάνισή σου! Να περάσω γρήγορα στο θέμα μου.

GAMES ΣΤΑ XP

Οι απορίες σας σχετικά με τη δυσλειτουργία παιχνιδιών στα Windows XP αυξάνονται! Για όσους θέλουν γρήγορες λύσεις, ας ρίξουν μια ματιά στις παρακάτω συμβουλές, οι οποίες μπορεί να τους βγάλουν από το αδιέξοδο. Εμείς, οι συντάκτες του "PC Master", ακολουθούμε σχεδόν κατά κανόνα τα ίδια βήματα!

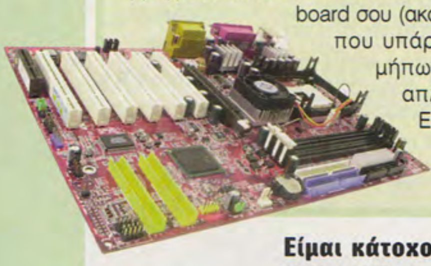
Πότε προλάβατε όλοι και βάλατε Windows XP, δεν μπορούμε να καταλάβουμε! Πάντως, μάλλον βιαστήκατε, αν κρίνουμε πως πολλοί αντιμετωπίζετε προβλήματα με αρκετά παιχνίδια. Κάποιες χρήσιμες συμβουλές:

- Αν η κάρτα γραφικών σας παρουσιάζει προβλήματα, δοκιμάστε μέσα από το πρόγραμμα ελέγχου της (properties) ή με τη χρήση κάποιου tweaker να απενεργοποιείτε χαρακτηριστικά της, τα οποία μπορεί να μη συνεργάζονται απόλυτα στο "τάδε" παιχνίδι με τα Windows XP. Μόνο με δοκιμές μπορείτε να βρείτε λύση και, φυσικά, ρυθμίσεις που ισχύουν στο ένα παιχνίδι, δεν σημαίνει ότι δουλεύουν και στα υπόλοιπα.
- Αν οι νεότεροι drivers δεν μοιάζουν να λύνουν το πρόβλημα, δοκιμάστε τα παραπάνω με διάφορες παλαιότερες εκδόσεις των drivers της κάρτας γραφικών.
- Μπείτε στη σελίδα του παιχνιδιού που σας παρουσιάζει προβλήματα και ψάξτε για το αντίστοιχο διορθωτικό patch ή ρίξτε μια ματιά στο αντίστοιχο forum για να βρείτε κάποια λύση.
- Οσοι παίζετε παλιά παιχνίδια, κακώς προσπαθείτε να βγάλετε άκρη με τα XP. Πηγαίνετε στη σελίδα www.ntcompatible.com, όπου υπάρχει μια compatibility list των παιχνιδιών που τρέχουν ή δεν τρέχουν στα Windows NT, 2000, XP, καθώς και λεπτομέρειες γι' αυτά.
- Η πιο σοφή και σίγουρα λιγότερο κουραστική λύση θα ήταν να έχετε και τα Windows 98SE σε κάποιο partition στο δίσκο σας, για να μπορείτε να απολαμβάνετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια.

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Αγαπητό "PC Master",
Πρόσφατα, προσπαθώντας να αλλάξω κάρτα γραφικών, η motherboard μου κάηκε εξαιτίας του στατικού ηλεκτρισμού και θα ήθελα να σου θέσω το εξής ερώτημα: Μπορεί τα υποσυστήματα του υπολογιστή (VGA,HDD κ.λπ.) να έχουν πάθει κάτι, γιατί σκοπεύω να τα χρησιμοποιήσω και σε άλλο υπολογιστή;
Γιάννης Ζεμπιλλάς, e-mail:olympiakosgod@yahoo.gr

Συνήθως η motherboard "τραβά" όλη τη ζημιά, αλλά κανένας δεν μπορεί να εγγυηθεί ότι τα άλλα υποσυστήματα δεν έχουν φθαρεί (μνήμη, επεξεργαστής κ.λπ.). Το πιο σοφό είναι να τα δοκιμάσεις στο σύστημα κάποιου φίλου σου ή στο κατάστημα που θα πας για την αλλαγή. Βεβαίως, για να είσαι σίγουρος, βραχυκύκλωσε το Clear CMOS jumper στη motherboard σου (ακολούθησε τις οδηγίες που υπάρχουν στο manual), μήπως και πρόκειται για απλό βραχυκύκλωμα. Ετσι αναστήθηκε ο "νεκρός" Pentium III ενός φίλου!



Είμαι κάτοχος μιας Manli TNT2 M64 32MB και έχω ένα μικρό πρόβλημα με τους drivers. Οι drivers που έχω στο κουτί που αγόρασα (Version 6.31) λειτουργούν τέλεια, όταν, όμως, "ρίχνω" νεότερους drivers (έχω δοκιμάσει πολλές versions), το PC ξεκινά σε 16 color mode. Οσο και να προσπαθώ να το φτιάξω, δεν γίνεται τίποτα. Μόλις ξαναρίξω τους παλιούς, όλα δουλεύουν τέλεια. Να προσθέσω ότι έχω Celeron 750, 196MB RAM, OS Windows 98 και DirectX 8.1.

Ακόμη έχω ένα πρόβλημα με το Jedi Knight 2. Αν και στο multiplayer όλα είναι μια χαρά, στο single player τα backgrounds του παιχνιδιού απεικονίζονται με περίεργα χρώματα όπως ροζ και κίτρινα.
Ανδρέας

Φίλε Ανδρέα,
Προφανώς το PC σου έχει περίεργα γούστα όσον αφορά στη διακόσμηση εσωτερικών χώρων! Δεν ξέρω κανέναν που θα έβαφε το δωμάτιό του ροζ και κίτρινο (εκτός ίσως από τη Μαρμαρά). Ας αφήσουμε, όμως, τους αστεϊσμούς και ας δούμε το πρόβλημά σου. Οι Manli δεν φημίζονται για την ποιότητα κατασκευής τους παρά μόνο για τις χαμηλές τιμές τους. Πολλές φορές, λοιπόν, τα ελαττωματικά κυκλώματα οδηγούν σε κακή λειτουργία, ειδικά όταν η κάρτα ανεβάζει θερμοκρασία. Το ξέρω γιατί πριν από πολλά φεγγάρια είχε πέσει στα χέρια μου μια τέτοια κάρτα που αρνιόταν πεισματικά να δουλέψει απολύτως σωστά, ό,τι και αν έκανα! Οσον αφορά στους drivers, προφανώς θα μιλάς για τους reference της nVIDIA και όχι για κάποιους της ίδιας της Manli (απ' ό,τι θυμάμαι, η εταιρεία δεν ίδρωνε ιδιαίτερα να βγάζει δικές της εκδόσεις). Οι νεότερες εκδόσεις των Detonators, λοιπόν, φτιάχνονται με βάση τις νεότερες κάρτες (GeForce) και απλώς είναι συμβατές με τις TNT2. Φυσιολογικά, λοιπόν, δεν συνιστώνται για την κάρτα σου. Δοκίμασε όλες τις λίγο νεότερες από την 6.31 εκδόσεις, μήπως διορθωθεί και το πρόβλημα που συναντάς στο Jedi Knight.



ΤΑ ΠΑΡΑΘΥΡΑ ΑΠΟ... ΠΑΝΩ!

Αγαπητό "PC Master",
Αν και σε αγοράζω εδώ και 6 χρόνια, πρώτη φορά σου γράφω. Εχω έναν Celeron στα 466, 196RAM, 13GB HD, SBLIVE, TNT2 pro κ.λπ.... Το θέμα είναι πως



εδώ και εβδομάδες ό,τι 3D παιχνίδι και αν του βάλω, είτε αυτό λέγεται Half-Life, είτε Warcraft 3, είτε Star Wars Gallactical Battlegrounds, έχει πρόβλημα. Ολο μπλε οθόνες βγάζει το σύστημα ή μαύρες με διακεκομμένες γραμμές στο πάνω μέρος τους (στο WarCraft, δε, δεν παίζει καθόλου και κολλάει στο κεντρικό μενού). Επίσης, συχνά εμφανίζει το μήνυμα "ανεπανόρθωτη εξαίρεση στο 0e 0028:bff7d9c" ή λέει "ανεπανόρθωτη εξαίρεση στο 0028:c000geb2 vxd vmm[01]0005eb2". Πρόβλημα μνήμης ή DirectX δεν πιστεύω να είναι, γιατί από τη μια πλευρά έχω 196, που είναι υπεραρκετή για τέτοια παιχνίδια, από την άλλη, έχω την τελευταία έκδοση του DirectX. Τι να κάνω, βρε γιατρέ, τώρα;
Ευχαριστώ
Τάσος Δημητριάδης

Quiz

Ποιος ήταν ο πρώτος x86 επεξεργαστής που ενσωμάτωσε μαθηματικό συνεπεξεργαστή στο ίδιο chip;

386 DX
486 DX
Pentium

➤ Λύση προηγούμενου κουίζ:
3,1

Troubleshooter

Αγαπητέ Τάσο,

Οπως φαίνεται, το σύστημά σου έχει "μπουκώσει". Αν και δεν μας αναφέρεις το λειτουργικό σου, τα γεγονότα "φωτογραφίζουν" τα Windows 98. Οπως φαίνεται, τα λάθη που αντιμετωπίζεις είναι ποικίλα και συμβαίνουν συχνά, οπότε θα ήταν μάλλον άσκοπο να αναλύσουμε τις δεκάδες πιθανές περιπτώσεις και πώς θα τις αντιμετωπίσεις. Το πιο δραστικό φάρμακο γι' αυτές τις περιπτώσεις είναι αυτό που κάνουμε όλοι κατά καιρούς: Πέρνα τα Windows από πάνω (χωρίς δηλαδή να κάνεις format), έτσι ώστε να διορθωθούν πιθανά λάθη στο σύστημα.

ΤΟ ΜΙΣΟ INTERNET ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΟ

Αγαπητό "PC Master",

Συγχαρητήρια για την υπέροχη δουλειά. Αλλά ας πάω κατευθείαν στο ψητό. Κατ' αρχάς, έχω έναν Pentium 3 600MHz EB, Voodoo 3 3000 256MB SDRAM, motherboard QDI Advance 10F, 10GB σκληρό δίσκο. Ολα άρχισαν από τη στιγμή που εγκατέστησα τα Windows XP. Αρχικά είχα κάποια προβλήματα με την κάρτα γραφικών. Συγκεκριμένα, κάθε φορά που έβγαινα από το Quake 3, η οθόνη "άσπριζε" (!!!) τόσο ώστε δεν έβλεπα τίποτα. Το δεύτερο πρόβλημα που έχω είναι με το παιχνίδι Medal of Honor, το οποίο, προτού βάλω τα XP, έτρεχε μια χαρά και τώρα ούτε τα βίντεο δεν δείχνει! Θα παρακαλούσα (και γονατιστός αν χρειαστεί) να μου βρείτε τι πρέπει να κάνω και μην αρχίσετε με τα γνωστά, δηλαδή να κατεβάσω νέους drivers, γιατί έχω κατεβάσει το μισό Internet αλλά άκρη δεν βρήκα. Τέλος, θα ήθελα να ρωτήσω πώς μπορώ να κάνω overclocking στη CPU, καθώς πρώτη φορά ασχολούμαι με αυτό το θέμα.

Κλείνοντας, θα σας συμβούλευα στο επόμενο τεύχος να κάνετε ένα άρθρο σχετικά με το overclocking.

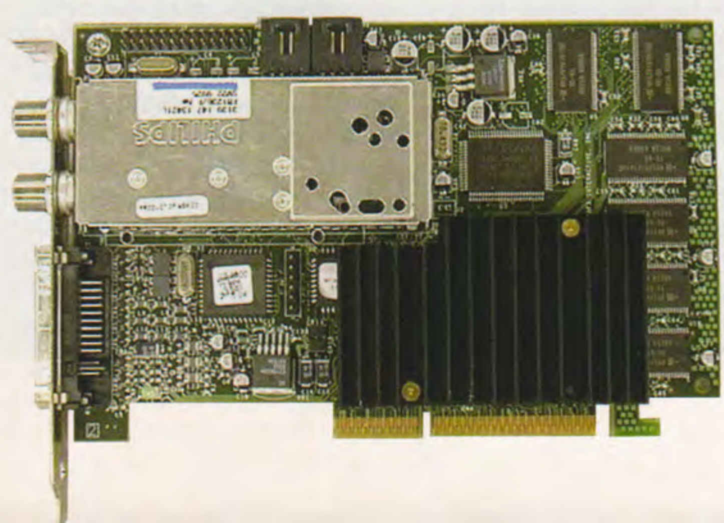
Ευχαριστώ και με συγχωρείτε για τον πολύ άγριο τόνο μου.

Με εκτίμηση,
Γιώργος
electrogr@hotmail.com

Οι κάρτες Voodoo δεν υποστηρίζονται στα Windows XP καθώς η 3dfx έχει κλείσει προ πολλού, με αποτέλεσμα να μην υπάρχουν οι απαραίτητοι drivers.

Αγριεμένε Γιώργο,

Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί έχεις αγριεμένο τόνο με εμάς, ενώ ο λόγος που τα παιχνίδια σου δεν λειτουργούν, είσαι... εσύ! Και για να εξηγούμαι, προφανώς δεν έχεις υπόψη σου ότι οι κάρτες Voodoo δεν υποστηρίζονται στα Windows XP (άλλωστε η ίδια η Microsoft το δηλώνει στην compatibility list που προφανώς ΔΕΝ κοίταξες), καθώς η 3dfx έχει κλείσει προ πολλού, με αποτέλεσμα να μην υπάρχουν οι απαραίτητοι drivers. Μοναδική ελπίδα το site www.drivershq.com, όπου μπορεί να υπάρχουν κάποιοι ανεπίσημοι drivers φτιαγμένοι από χρήστες κατόχους τέτοιων καρτών, αν και πάλι δεν υπάρχει καμία εγγύηση για την καλή λειτουργία τους. Αν πάλι κάποιος από εσάς έχει βρει μία λύση σχετικά με αυτό, τον παρακαλούμε να επικοινωνήσει με τον Γιώργο. Οσον αφορά στο overclocking, αυτό επιτυγχάνεται αυξάνοντας την ταχύτητα του FSB στο BIOS της motherboard σου. Οσον αφορά στο άρθρο για το overclocking, είναι μέσα στα σχέδιά μας, οπότε έχε υπομονή!



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Θα ήθελα να μάθω, καθώς σκοπεύω να κάνω μια αναβάθμιση στο PC μου αυτό το καλοκαίρι, αν η motherboard μου, μια QDI Legend με το παλαίμαχο 440BX chipset της Intel, μπορεί να δεχτεί απρόσκοπτα τους νέους σκληρούς με UltraATA100 ή 133. Η motherboard μου κανονικά υποστηρίζει ATA33 και δεν περιμένω ένας νέος δίσκος να δουλέψει στο μέγιστο των δυνατοτήτων του, ωστόσο με ενδιαφέρει αν μπορεί να αναγνωριστεί χωρίς πρόβλημα. Το λειτουργικό μου είναι τα Windows 98.

Αγαπητέ φίλε,
Δεν θα συναντήσεις απολύτως κανένα πρόβλημα λειτουργίας με τη motherboard σου. Καλού κακού, αναβάθμισε το BIOS της motherboard σου.

TIP ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Στο τεύχος 153 ο Γάκος Σεραφείμ ανέφερε ότι δεν μπορούσε να ανοίξει τραγούδια μορφής wma. Οποιο πρόγραμμα και να χρησιμοποιούσε του άνοιγε πάντα ο Internet Explorer. Είχε επισημάνει ότι τα αρχεία τα είχε δημιουργήσει στα "Windows XP", αλλά το πρόβλημα παρουσιάστηκε στα "Windows 98SE".

Το πρόβλημα δεν έχει σχέση με τα associations, αλλά με το ότι τα αρχεία είναι προστατευμένα και για να αναπαραχθούν, θα χρειαστεί να ανακτήσει τα licenses που είχε στα WinXP (που μάλλον τα έσβησε). Στον Windows Media Player αρκεί να πάει κανείς στο μενού "Tools > License Management" και να πατήσει "Backup Now", για να σώσει τα licenses του στον τρέχοντα κατάλογο. Αν, όμως, κάποιος δεν ενδιαφέρεται για τα Copyrights και ούτε θέλει να προστατεύσει τη μουσική του, καλά θα κάνει να πάει στο μενού "Tools > Options" και μετά στην καρτέλα "Copy Music" και να ξετσεκάρει την επιλογή "Protect Content".

Με εκτίμηση,
J.J.

Troubleshooter

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Πρόσφατα πήρα το Neverwinter Nights. Οταν το έγραψα και πήγα να το παίξω για πρώτη φορά, έκανε ένα test και μου πρότεινε να ανανεώσω τον driver της κάρτας (nVIDIA Riva TNT2 M64). Ο μόνος driver που βρίσκω στο site της nVIDIA για Windows XP είναι το Detonator XP. Αμα το κατεβάσω (8MB... κλαψ...) θα παίζει το παιχνίδι; Ο υπολογιστής που έχω είναι: AMD Duron 800MHz με 160MB RAM, Windows XP και την παραπάνω κάρτα γραφικών.
Please απάντησέ μου όσο πιο γρήγορα γίνεται...
Με θαυμασμό,
Αλέξανδρος Πουλίδης (Poukis)
poukis2k2@yahoo.gr

Η TNT2 M64 είναι κάρτα που πλέον δεν ανταποκρίνεται στα σύγχρονα στάνταρ. Δυστυχώς, αν και από άποψη συμβατότητας οι Detonator XP θα βοηθήσουν, από άποψη απόδοσης μάλλον θα "ρίξουν" την κάρτα σου. Βλέπεις, αυτοί έχουν φτιαχτεί βασισμένοι στις GeForce κάρτες γραφικών. Απλώς υπάρχει μια συμβατότητα με τις παλιότερης γενιάς και τεχνολογίας TNT.

ΕΝΑ... ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ PC!

Αγαπητό "PC Master",
Θα ήθελα να σας ρωτήσω κάτι, γιατί πάω να τρελαθώ. Ο υπολογιστής μου κάθε φορά που πάω να φορτώσω κάτι, μου βγάζει μηνύματα λάθους του στυλ "εμφανίστηκε μια μοναδική εξαίρεση" κ.λπ. και μετά πρέπει να κάνω restart. Δεν μπορώ να αντιγράψω ούτε CD, ούτε να βάλω παιχνίδια, ούτε τίποτα. Το πιο τρελό, όμως, είναι ότι έχω κάνει format 100 φορές, τα περνάω όλα σωστά και συνεχίζει να μου κάνει τα ίδια. Τι μπορεί να φταίει; Μήπως είναι καιρός να πάρω καινούριο σκληρό δίσκο; Πιστεύω πως είναι η μόνη λύση. Σας παρακαλώ αν ξέρετε τι μπορεί να φταίει, πείτε το μου γιατί χωρίς PC είμαι τελειωμένος! Believe me! Συνεχίστε την πολύ καλή δουλειά σας. Σας αξίζουν τα καλύτερα.
Αλέξανδρος Αποστολάκης

Αγαπητέ Αλέξανδρε,
Παρόλο που παραβίασες την "12η εντολή του καλού αναγνώστη", η οποία λέει: "Ου λησμονήσεις να αναφέρεις τη σύνθεση του υπολογιστή σου και το λειτουργικό σύστημά του", θα προσπαθήσουμε να σε βοηθήσουμε όσο μπορούμε με το πρόβλημά σου. Να αναφέρουμε, κατ' αρχάς, ότι δεν πιστεύουμε πως το πρόβλημα οφείλεται σε κάποιο σφάλμα στο σκληρό δίσκο σου, αφού ισχυρίζεσαι ότι έχεις κάνει επανειλημμένα formats και κατά τη

ΔΥΟ ΝΕΑ PCs ΓΕΝΝΙΟΥΝΤΑΙ



Αγαπητό "PC Master",
Θα ήθελα να σας ρωτήσω αν μπορείτε να με βοηθήσετε στην επιλογή των καταλληλότερων κομματιών για τον καινούριο υπολογιστή που πρόκειται να αγοράσω σε περίπου ενάμιση μήνα, όταν δηλαδή θα μετακομίσω από τα Χανιά, όπου μένω εδώ και 18 χρόνια, στη Θεσσαλονίκη για σπουδές (στη σχολή ηλεκτρολόγων μηχανικών και μηχανικών Η/Υ του ΑΠΘ, όπως δείχνουν τα πράγματα). Πιστεύετε πως υπάρχει κάτι σημαντικό το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει έως τότε ή μπορώ να ξεκινήσω το σχεδιασμό του μέλλοντος Η/Υ μου από τώρα; Εχω ακούσει πως τον Σεπτέμβριο οι τιμές των Η/Υ πέφτουν. Ισχύει αυτό και αν ναι, σε τι ποσοστό περίπου; Θέλω να φτιάξω ένα σύστημα γύρω στα 1.500 ευρώ (με την οθόνη αλλά χωρίς άλλα περιφερειακά), το οποίο θα χρησιμοποιηθεί κυρίως για games, και σκοπεύω να το αγοράσω από κάποιο μεγάλο κατάστημα της Θεσσαλονίκης. Θα ήθελα να μου πείτε αν πρέπει να προτιμήσω Intel ή AMD, ποια η διαφορά στα sockets και στα busclocks των Pentium 4 και ποια τα καλύτερα. Επίσης, θα ήθελα να μου προτείνετε μία motherboard και μία κάρτα γραφικών με GeForce 4 πάνω (αυτή δεν είναι η καλύτερη επιλογή;) και αν υπάρχει κάτι συγκεκριμένο που θα πρέπει να προσέξω στην επιλογή αυτών αλλά και ανεμιστήρα, κουτιού, κάρτας ήχου, με δεδομένο ότι δεν σκοπεύω να καταχραστώ τον υπολογιστή μου (δηλαδή overclocking κ.λπ.). Σκοπεύω να αγοράσω οθόνη 19" που να κάνει γύρω στα 500,00 ευρώ. Ποια είναι η μέγιστη ανάλυση και σε τι ρυθμό ανανέωσης θεωρείτε πως είναι αποδεκτή; Εχετε, ακόμα, κάτι συγκεκριμένο να προτείνετε για CD-RW και DVD (έστω εταιρεία κατασκευής); Θα το εκτιμούσα πολύ να μου απαντούσατε, έστω και χωρίς δημοσίευση της μακροσκελούς επιστολής μου.
Keep up the good work,
Κώστας - Mad Dog

Αγαπητό "PC Master"
Το PC μου είναι στα 120MHz με 32MB μνήμη και λοιπά. Οπως φαίνεται, χρειάζομαι επειγόντως μια οριστική αλλαγή. Επειδή προσωπικά δεν έχω ιδιαίτερες γνώσεις πάνω στο θέμα, θα ήθελα να με βοηθήσεις με την επιλογή. Εχω στη διάθεσή μου περίπου 1.300 ευρώ, αλλά δεν σκοπεύω να αγοράσω οθόνη και άλλα περιφερειακά. Ρώτησα σε μια εταιρεία και μου έκαναν την εξής πρόταση:
- **Κουτί: Full Tower ATX Special 420Watt**
- **Motherboard: QDI PLATINIX DDR**
- **CPU: INTEL PENTIUM 1.8**

διαδικασία αυτή "μαρκάρονται" οι προβληματικές περιοχές της επιφάνειας του δίσκου και δεν χρησιμοποιούνται. Αν, βέβαια, θέλεις να αλλάξεις το δίσκο σου, διότι είναι πολύ μικρής χωρητικότητας και μετά την εγκατάσταση των προγραμμάτων έχεις ελάχιστα MB ελεύθερα, τότε ναι, do it! Do it now! Ισως αυτό να είναι πράγματι η πηγή των προβλημάτων.

Ας συνεχίσουμε, όμως (υποθέτουμε ότι το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιείς είναι τα Windows 98). Κατ' αρχάς, προσπάθησε να θυμηθείς αν το πρόβλημά σου ξεκίνησε ύστερα από κάποια αλλαγή που έκανες στο σύστημά σου: καινούρια κάρτα γραφικών, επέκταση μνήμης, κάρτα βίντεο. Αν ναι, προσπάθησε να επικεντρώσεις τις προσπάθειές σου εκεί. Κατέβασε δηλαδή τους πιο καινούριους drivers της κάρτας ή βγάλε την επιπλέον μνήμη και δες αν τα προβλήματα συνεχίζονται (μπορεί να είναι ελαττωματική ή ασύμβατη η μνήμη που πήρες).

Ενα άλλο σημείο που χρήζει διερεύνησης είναι το CD-ROM σου, σύμφωνα τουλάχιστον με αυτά τα ολίγα που αναφέρεις στο mail σου, αν και η περίπτωση αυτή είναι λίγο "τραβηγμένη". Γράφεις, λοιπόν, πως: "δεν μπορώ να αντιγράψω ούτε CD, ούτε να βάλω παιχνίδια, ούτε τίποτα". Οταν λες να "βάλω" παιχνίδια, εννοείς πως δεν μπορείς να τα εγκαταστήσεις από το CD; Οι εφαρμογές δηλαδή που είναι στο δίσκο σου τρέχουν;

Οπως βλέπεις, όσο λιγότερα αναφέρεις για τον υπολογιστή σου και όσο λιγότερο συγκεκριμενοποιείς το πρόβλημά σου τόσο πιο "γενικές" είναι και οι λύσεις που σου προτείνουμε...

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Το σύστημά μου είναι Pentium 2 350MHz με 128MB μνήμη, κάρτα γραφικών Voodoo 3 3000, motherboard QDI Brilliant 440BX και οθόνη μάρκας Scott. Επειδή το μηχάνημα είναι ολίγον τι αρχαίο, σκέφτομαι να το αναβαθμίσω σε Athlon XP 1800+ με 256MB DDR μνήμη, motherboard Asus a7n266-c, και να κρατήσω τα υπόλοιπα συμπράγκαλα απ' τον παλιό υπολογιστή μου. Αν έχεις να προτείνεις κάτι άλλο που θα βοηθήσει στην απόδοσή του, θα το εκτιμούσα.

! Φυσικά και έχω! Πού πας, ρε μεγάλε, με τη Voodoo 3; Αντε πάρε μια GeForce 4 Ti 4200. Είναι σχετικά φθηνή και ταχύτατη.

- **VGA: CREATIVE GEFORCE 440 64MB DDR**
- **Μνήμη: 512MB DDR**
- **Σκληρός δίσκος: WD 40GB 7200 RPM**
- **CD/RW: SONY 32x10x40**
- **DVD-ROM: SONY 16x**
- **Ηχεία: FLAT 160Watt**
- **Κάρτα ήχου: on board**

Μέσα στην προσφορά υπάρχει modem SUPRA 56K εσωτερικό, οπτικό mouse της Microsoft και πληκτρολόγιο, τα οποία θα ζητήσω να βγουν για να μου έρθει πιο φθηνά. Η όλη προσφορά ανέρχεται στα 1.286 ευρώ με το ΦΠΑ. Θα ήθελα την άποψή σου καθώς και όποιες αλλαγές θα έκανες με δεδομένα τα χρήματα που έχω στη διάθεσή μου. Το ότι δεν σκοπεύω να αλλάξω οθόνη είναι μεγάλο πρόβλημα; Θα πέφτει πολύ η ποιότητα απεικόνισης των γραφικών (η οθόνη μου είναι μια Samsung SyncMaster 15GLe);

Διαβάζοντας και τα δύο γράμματα, σας παραθέτω τη δική μου, προτεινόμενη σύνθεση:

- Κουτί με τροφοδοτικό από 400Watt και πάνω: περί τα 60,00 ευρώ
- Motherboard QDI KUDOZ 7E 333-A: 97,41 ευρώ
- CPU: AMD Athlon XP 2000+: 151,99 ευρώ
- VGA: Creative GeForce 4 Ti 4200 64MB DDR: 219,22 ευρώ
- Μνήμη: 256MB DDR 333MHz: 89,00 ευρώ
- Σκληρός δίσκος: Maxtor 80GB 7200: 110,74 ευρώ
- DVD-ROM: Pioneer 16x40: 48,93 ευρώ
- Κάρτα ήχου Soundblaster Live 5,1 (OEM): 33,90 ευρώ
- Ηχεία Creative 1600: 64,41 ευρώ
- Σύνολο: 897,06 χωρίς ΦΠΑ (1.058.46 με ΦΠΑ)

Αυτή είναι μια ιδανική λύση για τον gamer. Η GeForce 4 Ti 4200 είναι πολύ πιο ισχυρή από την 440 (MX), ενώ ο Athlon XP συμφέρει από άποψη τιμής/απόδοσης σε σχέση με τον Pentium 4. Φυσικά, στο σύστημα μπορούν να γίνουν προσθαφαιρέσεις που θα επηρεάσουν την τιμή (μικρότερος σκληρός, περισσότερη μνήμη, μία ακόμα γρηγορότερη κάρτα γραφικών), αλλά το παραπάνω σύστημα είναι απόλυτα ισορροπημένο ώστε να σας ικανοποιήσει στο έπακρο, εφόσον δεν ενδιαφέρεστε για "πείραγμα" (oerclocking κ.λπ.). Οσον αφορά στην οθόνη που ψάχνει ο φίλος μας Κώστας, η Hitachi CM 715ET είναι μια πολύ καλή μέση 19άρα σε ιδιαίτερα δελεαστική τιμή (370,00 ευρώ χωρίς ΦΠΑ). Αναφορικά με το δεύτερο φίλο μας (ο οποίος δεν έγραψε το όνομά του), σίγουρα μια νεότερη οθόνη θα ήταν ιδανική, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως με την ήδη υπάρχουσα θα έχει πρόβλημα. Για το mouse, αν τα οικονομικά το επιτρέπουν, η αγορά ενός οπτικού είναι ιδανική. Είναι εργονομικά, εύχρηστα και έχουν πολύ υψηλότερη λειτουργικότητα στα games. Για τα CD/RWs δεν χρειάζεται να γράψω περισσότερα. Η στήλη "Πριν Αγοράσετε" αυτού του τεύχους θα σας λύσει οποιαδήποτε απορία.

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Αγαπητό "PC Master",
Θα ήθελα να μου λύσετε κάποιες απορίες, αν μπορείτε. Εχω έναν P2 MMX στα 266MHz με 96(64+32)MB RAM και 32MB κάρτα γραφικών. Οι ερωτήσεις είναι οι εξής:

1. Πώς γίνεται να δω τηλεοπτικό κανάλι στο PC μου;
2. Το PC μου, όταν ανοίγει, γράφει CELERON, όταν όμως ψάχνω στο dxdiag γράφει Pentium. Τι είναι τελικά;

1) Τηλεόραση στο PC σου μπορείς να δεις βάζοντας κάποια κάρτα TV.



2) Προφανώς ο επεξεργαστής σου είναι Celeron (το BIOS οφείλει να μην κάνει ποτέ λάθος). Πάντως, μη σε απασχολεί αυτό. Οι Pentium 2 και Celeron εκείνης της εποχής ήταν πρακτικά ίδιοι επεξεργαστές...

CHAT APPLETS

Βρε παιδιά, συγγνώμη που ρωτώ εσάς γι' αυτό το θέμα, αλλά είναι το μόνο στο οποίο τα βρήκα σκούρα. Ψάχνω εδώ και καιρό να φτιάξω στη σελίδα μου μια σελίδα για chat μέσω Explorer. Γνωρίζετε αν υπάρχει πουθενά κανένας τέτοιος κώδικας (HTML ή JAVA); Σας παρακαλώ πολύ, αν γνωρίζετε κάτι, απαντήστε μου.

Ισως ο λόγος που δεν βρήκες κάποιο Chat Applet τόσο καιρό είναι επειδή τα προγράμματα αυτά, από τη φύση τους, απαιτούν εγκατάσταση κάποιου software στον server στον οποίο θα φιλοξενηθεί η σελίδα σου. Δεν υπάρχουν, δηλαδή, μόνο client-side applets. Αν, όμως, έχεις πρόσβαση στον server (στον υπολογιστή δηλαδή), τότε υπάρχουν άπειρα προγράμματα, τα οποία μπορείς να επιλέξεις, ακόμα και Freeware. Αν δεν έχεις, μην απελπίζεσαι... Υπάρχουν άλλοι που μπορούν να παίξουν το ρόλο του server, και μάλιστα δωρεάν, ενώ εσύ και οι φίλοι σου θα μιλάτε μεταξύ σας μέσα από τη σελίδα σου, χωρίς κανείς να πάρει χαμπάρι ότι το chat room είναι αλλού. Ρίξε μια ματιά στο http://www.freejavachat.com/index.html για να καταλάβεις τι εννοούμε!

ΕΝΑ ΔΥΣΤΥΧΙΣΜΕΝΟ... ΖΕΥΓΑΡΑΚΙ!

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι φανατικός αναγνώστης σας εδώ και περίπου τρία χρόνια, αλλά γράφω πρώτη φορά. Συγχαρητήρια για τις σελίδες που αφιερώνετε στο "Troubleshooter". Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι ότι δεν μπορώ να φτιάξω ένα home network. Θέλω να συνδέσω δύο υπολογιστές μεταξύ τους. Αγόρασα δύο κάρτες δικτύου D-Link DFE-538TX, τις έκανα install και μετά τα βρήκα σκούρα στις ρυθμίσεις. Εφτιαξα τα πρωτόκολλα TCP/IP και IPX/SPX και έβαλα IP address 10.0.0.1 και 10.0.0.2 αντίστοιχα και Subnet Mask 255.255.255.0, αλλά δεν βλέπω τον άλλο υπολογιστή στο δίκτυο. Εχω τα Windows Me. Κάθε βοήθεια ευπρόσδεκτη. Επειδή το θέμα μπορεί να ενδιαφέρει και άλλους, ίσως να ήταν καλό να αναφερθείτε στο πώς δημιουργούμε ένα δίκτυο στη στήλη "Do it yourself". Σας παρακαλώ απαντήστε μου. Ευχαριστώ προκαταβολικά.
Σπύρος
trueerebus@yahoo.gr



Αγαπητέ Σπύρο,
Κατ' αρχάς, υποθέτουμε ότι έχεις ήδη κατεβάσει τους τελευταίους drivers από το site της D-Link (http://support.dlink.com/downloads/). Μην επαναπαύεσαι στους drivers των Windows, ιδιαίτερα των Me. Πέραν αυτού, υπάρχουν διάφορα πράγματα που μπορείς να κοιτάξεις. Ενα από αυτά, το πιο απλό, είναι τα shared directories. Αν δεν έχεις shared directory σε κάποιον δίσκο από τους δύο υπολογιστές, το πιθανότερο είναι ότι δεν θα ιδωθούν ποτέ (άλλωστε τι να δουν;). Ενα δεύτερο, και αρκετά σημαντικό, αφορά στην καλωδίωση. Η κάρτα D-Link DFE-538TX είναι κάρτα 10/100MB, στην οποία συνδέεται καλώδιο UTP (Cat. 5 ή Cat. 5e) με βύσμα RJ45. Για να συνδέσεις δύο υπολογιστές μεταξύ τους με UTP, υπάρχουν δύο τρόποι: Αμεση σύνδεση με καλώδιο που πηγαίνει από τη μία κάρτα στην άλλη ή έμμεση σύνδεση μέσω κάποιου hub. Αν συνδέεις άμεσα τη μία κάρτα με την άλλη, χρειάζεσαι ένα ειδικό καλώδιο, το λεγόμενο Crossover, το οποίο είναι κατά τι ακριβότερο από τα συνηθισμένα UTP καλώδια και στο οποίο οι ακροδέκτες είναι ανεστραμμένοι στα δύο άκρα του. Αν προσπαθείς να συνδέσεις άμεσα τους δύο υπολογιστές, χρησιμοποιώντας απλό UTP καλώδιο, έχασες. Μόνο αν έχεις hub δεν χρειάζεσαι το crossover.

Πάμε τώρα στα πρωτόκολλα. Από αυτά που αναφέρεις, με το TCP/IP δεν πρέπει να έχεις πρόβλημα. Ελεγξε, όμως, αν είναι εγκατεστημένο το "Client for Microsoft Networks", το οποίο είναι απαραίτητο για τη σύνδεση των δύο υπολογιστών μέσω Windows. Θα χρειαστεί να δώσεις ένα χαρακτηριστικό όνομα σε κάθε υπολογιστή, με το οποίο αυτός θα εμφανίζεται στο τοπικό δίκτυο και, φυσικά, θα χρειαστούν και οι δύο login και password. Ενα άλλο πρωτόκολλο, που καλό θα ήταν να εγκαταστήσεις, είναι το NetBEUI. Θεωρητικά, η Microsoft έχει εγκαταλείψει το πρωτόκολλο αυτό για δικτύωση υπολογιστών (δεν θυμάμαι αν αυτό έγινε στα Me ή στα XP), ωστόσο, έχει αποδειχθεί στην πράξη ότι τις περισσότερες φορές χρειάζεται. Οσον αφορά στο IPX/SPX, αν δεν έχεις κάποιο παιχνίδι που να το αξιοποιεί, forget it. Είναι άχρηστο.

Καλή ιδέα για "Do it yourself". Θα επιληφθούμε του θέματος... PC

User Power

Ο νέος Μεσαίωνας
Games... στην πυρά!

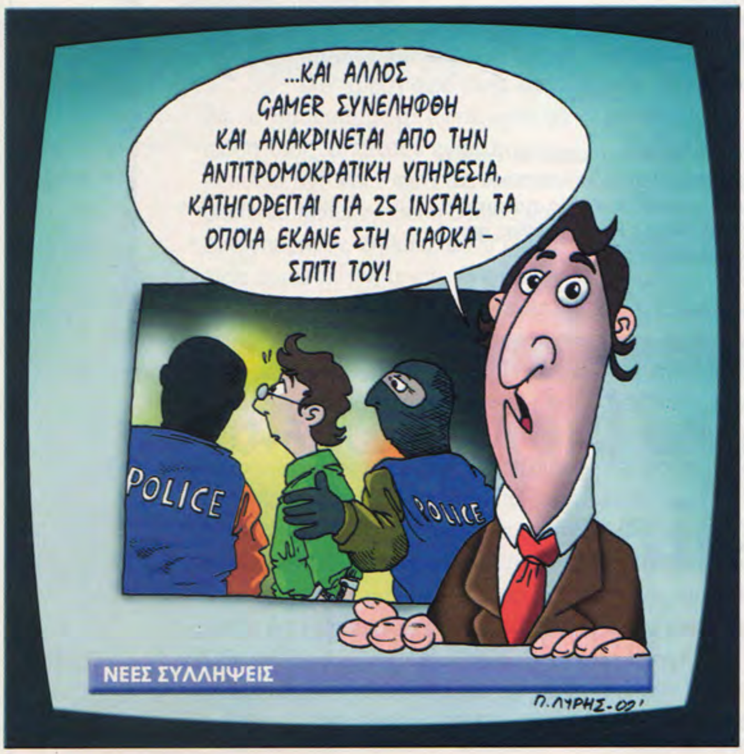
Θα διαβάσατε ασφαλώς στη στήλη "Μεταξύ Μας" του προηγούμενου τεύχους αλλά και στο "Editorial" του PC Master site (http://www.pcmaster.gr/columns/default.asp?Column=10&ArticleID=905) όλα τα σχετικά με το νομοσχέδιο που ψήφισε η Βουλή, με το οποίο απαγορεύει την εγκατάσταση και διεξαγωγή των... computer games! Εξελίξεις, φυσικά, υπάρχουν και θα τις μάθετε στη συνέχεια...

Ας ξεκινήσουμε με μια μικρή αναδρομή σε ό,τι αφορά την περίφημη "απαγόρευση παιγνίων" που ισχύει, πλέον, στη χώρα μας:

Φέτος τον Φεβρουάριο, η κυβέρνηση, θορυβημένη από τις αποκαλύψεις δημοσιογράφων για την έκταση του παράνομου ηλεκτρονικού τζόγου σε πολλές πόλεις της Ελλάδας, ανήγγειλε μέσω του υπουργού Τύπου κ. Πρωτόπαπα την επικείμενη κατάρτιση ενός νομοσχεδίου που θα απαγορεύει εντελώς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε δημόσιους χώρους, αιτιολογώντας την απόφαση αυτή με την πρωτοφανή διαπίστωση πως τα όργανα ελέγχου της πολιτείας αδυνατούν να ξεχωρίσουν τα ξερά από τα χλωρά, κι έτσι η μπάλα παίρνει τους πάντες προκειμένου να "κοιμόμαστε ήσυχοι"...

Το "PC Master", φυσικά, αντιλήφθηκε ήδη από τότε την άσχημη τροπή που θα έπαιρναν τα πράγματα, κι έτσι στις 22 Φεβρουαρίου ο υποφαινόμενος έγραψε ένα "Editorial" στο PC Master site σχετικά με το θέμα ("Πονάει το δάχτυλο; Ας κόψουμε το πόδι!").

Δυστυχώς, τα πράγματα δεν αντιμετωπίστηκαν τελικά από τους βουλευτές μας με ψυχραιμία, κι έτσι ο νόμος όχι μόνο "πέρασε", αλλά με την προσθήκη πως απαγορεύεται η εγκατάσταση ηλεκτρονικών παιχνιδιών (συμπεριλαμβανομένων και των υπολογιστών) σε κάθε δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο. Ακόμα και στο σπίτι μας δηλαδή!



Οποιος θέλει, μπορεί να διαβάσει ολόκληρο το κείμενο του νομοσχεδίου από τη σελίδα της Βουλής, στη διεύθυνση http://www.parliament.gr/ergasies/nomosxedia/EisigisiEpitropon/a-paigia.eisig.pdf. Το νομοσχέδιο αυτό αποτελεί πλέον και επίσημα νόμο του κράτους (υπ' αριθμόν 3037), αφού δημοσιεύθηκε ήδη στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως (http://www.et.gr/summaries/2002/07/31/a174.gif το σχετικό link του Εθνικού Τυπογραφείου) από τις 30 Ιουλίου.

ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΑΥΤΟΣ Ο ΝΟΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ GAMER

Κατ' αρχάς, τα Net cafés που μέχρι τώρα φιλοξενούσαν στους υπολογιστές τους computer games, υποχρεούνται πλέον με το νέο νόμο να παρέχουν μόνο πρόσβαση στο Internet ή άλλες υπηρεσίες, άσχετες όμως με τα games. Το άρθρο 3 του νόμου τούς απαγορεύει οποιαδήποτε "διενέργεια παιγνίου" με υπολογιστές, τιμωρώντας τα με αυστηρά πρόστιμα και κατάσχεση μηχανημάτων.

Για το θέμα αυτό, η κ. Κατερίνα Κατριτζίδου, μέλος του

Δ.Σ. του Πανελληνίου Σωματείου Ιδιοκτητών Καταστημάτων Εκμίσθωσης Η/Υ και Παροχής Υπηρεσιών Internet, δήλωσε στο "PC Master" τα εξής:

"Διαβάζοντας το άρθρο σας στη στήλη 'Μεταξύ μας' του τεύχους Ιουλίου, αισθάνθηκα μεγάλη ανακούφιση βλέποντας ότι επιτέλους κάποιος δημοσιογράφος εντόπισε το παράλογο νομοσχέδιο και εξέφρασε μια λογική γνώμη γι' αυτό. Είχα αρχίσει να αναρωτιέμαι μήπως όντως ο νομοθέτης έχει δίκιο και όλοι εμείς οι ιδιοκτήτες Internet café άδικα ξεσηκωθήκαμε και αντιδρούμε. Μήπως παρανοήσαμε τις διαθέσεις και τις προθέσεις της προοδευτικής κυβέρνησής μας.

Τελικά, δυστυχώς, και εσείς και εμείς έχουμε δίκιο. Η ελληνική κυβέρνηση μέσω του νομοσχεδίου αυτού φέρνει την Ελλάδα στο μεσαίωνα όσον αφορά στην τεχνολογική εξέλιξη. Οι κυβερνώντες, στην προσπάθειά τους να αποποιηθούν τα παράνομα σύμφωνα με το νόμο τυχερά παιχνίδια και να φανούν θερμοί υποστηρικτές των 'χρηστών ηθών' της ελληνικής οικογένειας, συνέταξαν εντελώς 'στο πόδι' ένα νομοσχέδιο, το οποίο εξομοιώνει όλα τα μέσα τα οποία μπορούν να ψυχαγωγήσουν και έχουν πρίζα ηλεκτρικού ρεύματος. Οι υπόλοιποι βουλευτές των άλλων κομμάτων, φυσικά, δεν θα έδιναν την ευκαιρία στους πρώτους να τους κατηγορήσουν ότι παρεμποδίζουν ένα τόσο θεάρεστο έργο, και έτσι σύσσωμο το κοινοβουλευτικό σώμα έριξε στην πυρά τους υπολογιστές που παίζουν παιχνίδια. Έτσι απλά, χωρίς να γίνεται καμία απολύτως διάκριση για το αν τα παιχνίδια αυτά είναι παράνομα ή όχι.

Ο νόμος όχι μόνο "πέρασε", αλλά με την προσθήκη πως απαγορεύεται η εγκατάσταση ηλεκτρονικών παιχνιδιών (συμπεριλαμβανομένων και των υπολογιστών) σε κάθε δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο. Ακόμα και στο σπίτι μας δηλαδή!

Είναι αδύνατον, μας είπε με λίγα λόγια ο υφυπουργός Οικονομικών κ. Φωτιάδης, να ελεγχθούν οι υπολογιστές για το αν παίζουν παράνομα παιχνίδια, οπότε καταργούμε την επιτροπή Γνωμάτευσης για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα απαγορεύουμε όλα. Σαν να λέμε, δηλαδή, ότι βγαίνει αύριο το Υπουργείο Συγκοινωνιών και επειδή γίνονται πολλά οδικά ατυχήματα στην Ελλάδα, καταργεί την Τροχαία και απαγορεύει την κίνηση στους δρόμους για τα μέσα μεταφοράς. Τόσο ανόητα τοποθετημένο είναι πραγματικά το νομοσχέδιο, ώστε συγκριτικά με το προηγούμενο παράδειγμα, δεν σου επιτρέπει ούτε βόλτα στην αυλή σου, καθώς επεκτείνει τους χώρους ισχύος του και σε ιδιωτικούς και όχι μόνο στους δημόσιους.

Το συλλογικό όργανο των ιδιοκτητών Internet café θα ξεκινήσει μια καμπάνια αντίδρασης στο νομοσχέδιο και θα ζητήσει την υποστήριξη του κοινού, ώστε να αναγκαστεί το Υπουργείο Οικονομικών να θέσει ένα τέλος σε αυτήν την παρωδία. Ήδη ξένες ιστοσελίδες ενημερώνονται, κάποιες από αυτές ήδη έχουν καταγγείλει την γκάφα του νομοσχεδίου με τίτλους όπως 'Greek government bans Internet games'. Σε ιστοσελίδες που δίνουν πρόσβαση σε multiplayer games, όπου έχει αναφερθεί το θέμα από Έλληνες χρήστες, έχει γίνει το αγαπημένο ανέκδοτο των υπολοίπων. Θα γίνει κάτι, επιτέλους, για να πάψουμε να θεωρούμαστε από τους υπόλοιπους Ευρωπαίους και τους Αμερικανούς τριτοκοσμική χώρα;

ΑΝΟΙΚΤΗ ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΤΟΥ "PC MASTER" ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΠΡΟΕΔΡΟ ΤΗΣ ΒΟΥΛΗΣ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ

Αγαπητέ κύριε Κακλαμάνη,

Όταν πλησιάζουν οι εκλογές, μου στέλνετε πάντα μια ωραία επιστολή, έχοντας τα στοιχεία μου προφανώς από κάποια λίστα πτυχιούχων μηχανικών (έχω τελειώσει ηλεκτρολόγος), υπενθυμίζοντάς μου τι έχετε κάνει για τον κλάδο μου και επισημαίνοντας -μη τυχόν και παρανοήσει κανείς- πως "και ο Πρόεδρος της Βουλής χρειάζεται την ψήφο σας για να εκλεγεί".

Με την άδειά σας, θα σας αποστείλω κι εγώ με τη σειρά μου σήμερα μια ανοικτή επιστολή σχετικά με το νόμο που ψηφίσατε για την "απαγόρευση παιγνίων".

Δεν αμφισβητεί κανείς πως ψηφίσατε αυτό το νόμο για να χτυπήσετε τον παράνομο τζόγο κι όχι τα computer games στο σύνολό τους. Ωστόσο, το τελικό αποτέλεσμα, και αυτό είναι άλλωστε που μετράει, θυμίζει τα μέτρα "απαγόρευσης συγκεντρώσεων" της Χούντας (κι αυτή είχε πρόβλημα να κάθεται να ψάχνει ποια συγκέντρωση γινόταν για την ανατροπή της και ποια για ψυχαγωγικούς λόγους, και έτσι τις απαγόρευε συλλήβδην) κι όχι το προϊόν νομοθετικού έργου ενός δημοκρατικού σώματος, αποτελούμενο από ανθρώπους που σκέπτονται και μελετούν σφαιρικά και όχι μονόπλευρα προτού ενεργήσουν.

Δυστυχώς, έχω την υποψία πως ούτε εσείς προσωπικά ούτε κάποιος από τα μέλη του Κοινοβουλίου μας θα έρθει να με υποστηρίξει σε ένα δικαστήριο και να εξηγήσει στους δικαστές τους λόγους για τους οποίους νομοθετήσατε καθώς και το πνεύμα της "απαγόρευσης παιγνίων", όταν θα κατηγορούμαι επειδή... εγκατέστησα το Warcraft 3 στον υπολογιστή μου.

Δεν θα ενδιαφερθώ, παρόλα αυτά, εγωιστικά και αυτάρεσκα για τον εαυτό μου και τους αναγνώστες του "PC Master", αλλά πρώτα απ' όλα για εσάς: Όλα αυτά τα laptops που έχουν πάρει δωρεάν από το κράτος οι βουλευτές μας (κι εσείς, φαντάζομαι) έχουν προεγκατεστημένα τα Windows. Και τι περιέχουν, ερωτώ, τα Windows, μεταξύ άλλων; Μα, φυσικά, την πασιέντζα και το ναρκαλιευτή! Και οι 300 εκλεκτοί εκπρόσωποί μας παρανομούν, έχοντας στην κατοχή τους υπολογιστές στους οποίους βρίσκονται εγκατεστημένα παιχνίδια. Uninstall, λοιπόν, και γρήγορα, όχι όμως στο Solitaire αλλά στο νόμο, πριν να γίνουμε διεθνώς ρεζίλι και αρχίσουν κάποιοι να σκέφτονται να βγάλουν παράνομα και τα παιχνίδια της... Ολυμπιάδας του 2004!

Με εκτίμηση,
Βαγγέλης Κράτσας
Αρχισυντάκτης "PC Master"

User Power

Τα Net cafés που μέχρι τώρα φιλοξενούσαν στους υπολογιστές τους computer games, υποχρεούνται πλέον με το νέο νόμο να παρέχουν μόνο πρόσβαση στο Internet ή άλλες υπηρεσίες, άσχετες όμως με τα games.

Αυτοί δεν έχουν πιάσει ποτέ στα χέρια τους υπολογιστή συνδεδεμένο στο Διαδίκτυο; Και αν όχι, γιατί δεν δοκιμάζουν να το κάνουν πριν να εκφέρουν ανόητες γνώμες και υποστηρίξουν παράλογα και ανεφάρμοστα νομοσχέδια; Με ποιο δικαίωμα αυτοί οι κύριοι αμφιβάλλουν εκ των προτέρων για την ηθική όλων των επαγγελματιών που έχουν Internet café και δεν έχουν ασχοληθεί ποτέ τους με τζόγο, ενώ το μόνο έγκλημά τους ήταν ότι προτίμησαν μια δουλειά που θέλει μεγάλο μεράκι και πολλές προσωπικές ώρες εργασίας για να φτιάξουν κάτι αξιόλογο χωρίς καν τη βοήθεια του κράτους. Ολα όσα έχουν ειπωθεί για επιδοτήσεις από την πλευρά της πολιτείας ανήκουν στη σφαίρα της φαντασίας τους και μόνο εκεί. Ποτέ δεν επιδοτήθηκε η ιδιωτική πρωτοβουλία τουλάχιστον στον τομέα των Internet cafés και ό,τι λένε είναι μεγάλα λόγια για εντυπωσιασμό.

Ζητώ συγγνώμη για το μακροσκελές e-mail μου, αλλά η αγανάκτηση έχει φτάσει στα όριά της. Και πάλι σας ευχαριστούμε για το άρθρο σας και σας συγχαίρουμε, γιατί είστε οι μόνοι που δεν έχετε πέσει στην παραπληροφόρηση του κόσμου όσον αφορά στην απαγόρευση των παιχνιδιών. Ηθελαν να περάσουν στον κόσμο την εικόνα ότι μιλούσαν για τα τυχερά παίγνια για να αποφύγουν το πολιτικό κόστος και την αντίδραση του κόσμου. Ολοι κακώς έχουν την εντύπωση ότι τα παιχνίδια για υπολογιστές δεν περιλαμβάνονται. Συγχαρητήρια στο συντάκτη του άρθρου και ευχαριστώ το περιοδικό που σε όλη τη διάρκεια της περιπέτειάς μας ήταν πάντα ετοιμοπόλεμο."

ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΕΣ ΑΝΤΙΔΡΑΣΕΙΣ

Ηδη ξεκίνησαν και οι πρώτες οργανωμένες αντιδράσεις εναντίον του νέου νόμου: Στο site των Ιδιοκτητών Net café (http://www.netcafe.gr/) υπάρχει φόρμα διαμαρτυρίας, την οποία έχουν υπογράψει μέχρι στιγμής 4.000 άτομα! Οπως αναφέρουν χαρακτηριστικά οι υπεύθυνοι του site:

"Απαγορεύονται τα παιχνίδια στους Η/Υ σε κάθε δημόσιο και ιδιωτικό χώρο. Ακόμη και στα σπίτια μας!!! Με το νέο νομοσχέδιο που ψήφισαν κυβέρνηση και αντιπολίτευση, μας οδηγούν σε καταστάσεις απόλυτης τρέλας, αφού πλέον στην Ελλάδα μέσα σε κλίμα σκοταδισμού και επιστροφής στο μεσαίωνα, με μια λογική που συναντάμε μόνο σε ολοκληρωτικά καθεστώτα όπως η Κίνα και το Πακιστάν, όπου το Internet και οι υπολογιστές θεωρούνται 'διαβολικά', με μια πρωτοφανή απόφαση το Ελληνικό Κοινοβούλιο, με τη σύμπραξη όλων των κομμάτων ποινικοποίησε το να παίζει κανείς παιχνίδια σε υπολογιστή, ακόμη κι αν αυτά παίζονται στο Internet! Είναι δηλαδή παράνομα το Age of Empires, το Counter Strike, αλλά και το 1821 (παιχνίδι ιστορίας), το Τάβλι και το Σκάκι."

Ποιος να το περίμενε πως οι Ελληνες gamers θα αναγκαστούν να βγουν στους δρόμους και να φωνάζουν "Εμπρός της Γης οι κολασμένοι"...

Δεν είναι, ωστόσο, μόνο τα Net cafés που έχουν το πρόβλημα. Ζητήσαμε από το γνωστό δικηγόρο Τάσο Παρθένη, ο οποίος συγκαταλέγεται στους πλέον ειδικούς για θέματα νέων τεχνολογιών και Internet στη χώρα μας, να μας εκφράσει τη δική του άποψη για το νόμο. Οπως μας δήλωσε, λοιπόν, *"το νομοθετικό σώμα πήρε μέτρα σε μια εποχή όπου υπήρχε έντονο κοινωνικό πρόβλημα. Ομως, τα μέτρα αυτά ελήφθησαν με προχειρότητα και χωρίς εμπεριστατωμένη μελέτη, με συνέπεια να προκαλέσουν ακόμα εντονότερα προβλήματα. Ποιος θα αναλάβει την εφαρμογή αυτών των μέτρων και με ποια κριτήρια; Ηδη έγινε το πρώτο δικαστήριο όπου ένα αναψυκτήριο κατηγορούνταν με βάση το νέο νόμο για παράνομη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και, τελικά, επιτεύχθηκε η αθώωσή του, επειδή το δικαστήριο αναγνώρισε πως δεν είχε παρέλθει η τρίμηνη προθεσμία του άρθρου 3 προκειμένου το αναψυκτήριο να εφοδιαστεί με την ειδική άδεια που απαιτείται, ώστε να παρέχει έστω υπηρεσίες Internet. Ο νέος νόμος, όπως είναι διατυπωμένος, απαγορεύει ακόμα και την εγκατάσταση παιχνιδιών σε υπολογιστές στα σπίτια μας, για οικιακή χρήση δηλαδή, και θα χρειαστεί να γίνουν μαζικές κινήσεις για να επιτευχθεί κάποια ευνοϊκή ρύθμιση, όπως υπουργικές αποφάσεις που θα διασαφηνίζουν περισσότερο τις διατάξεις του νόμου και θα διαχωρίζουν τις περιπτώσεις παράνομου τζόγου από αυτές της χρήσης του υπολογιστή απλά και μόνο για ψυχαγωγία. Προσωπικά ξεκινώ την ίδρυση σωματείου με μέλη τους ISP και τις εταιρείες εφαρμογών Internet, ώστε να μπορούν να διεκδικούν αποτελεσματικότερα τα δικαιώματά τους."*

Οπως μάθαμε στο μεταξύ, ήδη σε διάφορες περιοχές της χώρας (οι πρώτες πληροφορίες ήρθαν από την Εδεσσα), οι αστυνομικές αρχές ενημερώνουν τους ιδιοκτήτες των Net cafés πως πρέπει να αφαιρέσουν τα παιχνίδια κάθε μορφής από τους υπολογιστές τους!

ΦΤΙΑΧΝΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ; ΣΤΗΝ ΠΥΡΑ!

Ζητήσαμε να έχουμε και την άποψη των ελληνικών εταιρειών που αντιπροσωπεύουν computer games, όμως, οι υπεύθυνοι

είτε βρίσκονταν σε διακοπές είτε δεν είχαν ακόμα ενημερωθεί για το νόμο.

Από τους κατασκευαστές παιχνιδιών, στο "PC Master" κατέθεσε την άποψή του ο κ. Στέλιος Κεσανίδης, διευθυντής των Εκδόσεων Γενναδείου Σχολής:

"Ευχαριστώ το περιοδικό που για ακόμα μία φορά μου έκανε την τιμή να μου προσφέρει την ευκαιρία να εξυμνήσω τα επιτεύγματα της πατρίδας μας, τα επιτεύγματα που όλοι γνωρίζουμε, όλοι 'απολαμβάνουμε' και γι' αυτό ακριβώς όλοι δεν κάνουμε τίποτα για να τα αλλάξουμε.

Επειδή, όμως, δεν έχετε κατανοήσει ενδεχομένως πλήρως τι προβλέπει το νομοσχέδιο, θα πρέπει να σας πω ότι μια προσεκτικότερη μελέτη του δείχνει ότι πρακτικά έχουν απαγορευτεί όλα τα παιχνίδια και όχι μόνο μερικά. Το άρθρο 1.α ορίζει ότι μηχανικά διεξαγόμενο παίγνιο είναι εκείνο για τη λειτουργία του οποίου είναι αναγκαία και η συμβολή της μυϊκής δύναμης του παίκτη. Το άρθρο 1.ε ορίζει ότι ψυχαγωγικό τεχνικό παίγνιο είναι εκείνο του οποίου το αποτέλεσμα εξαρτάται αποκλειστικά από την τεχνική ή πνευματική ικανότητα του παίκτη... Το άρθρο 2.1 απαγορεύει τα ηλεκτρικά, ηλεκτρομηχανικά και ηλεκτρονικά παιχνίδια (και θεωρητικά επιτρέπει τα υπόλοιπα). Αλλά, φευ, στο άρθρο 2.2 στα μηχανικά παιχνίδια επιτρέπει μόνο τα ψυχαγωγικά τεχνικά.

Τώρα όποιος από εσάς μπορέσει να μου εξηγήσει πώς θα γίνει ο παίκτης, στην περίπτωση αυτή, να καταβάλει μυϊκή δύναμη αποκλειστικά με τεχνική ή πνευματική ικανότητα, θα προταθεί επίσημα από όλους τους gamers για επίσημος συντάκτης νομοσχεδίων στη Βουλή, διότι, όπως φαίνεται, οι ενυπάρχοντες στερούνται και τεχνικών και πνευματικών ικανοτήτων.

Θαυμάστε σύνταξη άρθρου (2.1):

'Απαγορεύεται η διεξαγωγή των υπό στοιχεία β', γ' και δ' του άρθρου 1 παιγνίων, περιλαμβανομένων και των υπολογιστών...'. Τώρα μάλιστα, ο υπολογιστής είναι παιχνίδι και... απαγορεύεται η διεξαγωγή του! Αρα, έξω οι υπολογιστές από τα σχολεία και να επιστρέψουν πάραυτα όλοι οι βουλευτές τους υπολογιστές που τους χάρισαν όταν έγιναν βουλευτές για να μην παρανομούν!

Δεν θα πρέπει να νιώθουμε έκπληξη, όμως. Την ημέρα εκείνη η συνεδρίαση στη Βουλή έληξε στις 13:54 και ορίστηκε η επόμενη για την άλλη ημέρα στις 10:30! Αν ψάξει κάποιος και πόσοι ήταν παρόντες στη Βουλή εκείνη την ημέρα, θα καταλάβει τι γίνεται. Μια φούχτα άνθρωποι, μέσα σε ελάχιστη ώρα, νομοθετούν! Ετσι απλά.

Αν, τώρα, βγουν μερικοί εκπρόσωποι του κλάδου και πουν ότι οι βουλευτές ήρθαν και ζήτησαν τη γνώμη τους, ότι μπόρεσαν να ενημερώσουν τη Βουλή για τις απόψεις τους και για τα προβλήματα του κλάδου, τότε θα ζητήσω ταπεινά συγγνώμη."

ΑΝΤΙΔΡΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΤΥΠΟΥ & ΤΩΝ GAMERS

Οπως ήταν αναμενόμενο, ένας τέτοιος νόμος δεν θα μπορούσε να περάσει απαρατήρητος από τον Τύπο, καθώς φυσικά και από τους ίδιους τους gamers. Στην αγγλική on-line έκδοση της "Καθημερινής" (http://www.ekathimerini.com/4dcgi/news/content.asp?aid=17011) περιέχεται σχόλιο με τίτλο "Απαγορευμένο το on-line σκάκι στα Internet café;". Αντίστοιχο τίτλο έχουν και "Τα Νέα" και συγκεκριμένα "Το σκάκι θύμα του κουλοχέρη;". Ο "Ελεύθερος Τύπος" τονίζει το επικείμενο πρόβλημα ανεργίας στους υπαλλήλους των Net cafés, σημειώνοντας ότι "στο δρόμο κινδυνεύουν να μείνουν 10.000 εργαζόμενοι". Το "Εθνος" γράφει: "Τέλος στα παιχνίδια", αρκετές πάντως ημέρες ύστερα από το δικό μας άρθρο "Games... Over" που δημοσιεύθηκε από τις 18 Ιουλίου στο site του "PC Master", έναν ολόκληρο μήνα προτού ασχοληθούν οι... υπόλοιποι με το θέμα. Και η λίστα, βέβαια, δεν έχει τελειωμό...

Αλλά και οι ίδιοι οι gamers δεν έμειναν αμέτοχοι. Στη στήλη της "Αλληλογραφίας" αυτού του μήνα θα διαβάσετε ορισμένες χαρακτηριστικές αντιδράσεις αναγνωστών μας, ενώ σας παραθέτουμε και αποσπάσματα από αντίστοιχα μηνύματα στο PC Master forum (http://www.pcmaster.gr/forum/default.asp?Action=ShowMessage&ID=63265&Page=&Expand=&PageSize=):

"Χε, χε, πλέον θα κρύβουμε το 'PC Master' μέσα στην εφημερίδα και θα μας κοιτά συνωμοτικά ο περιπτεράς... Μήπως να απαγορευτούν και οι Ολυμπιακοί; Γιατί Olympic Games λέγονται (στα μακρινά τα ξένα) και αφού πήραμε σβάρνα τα games..." (dizzyk)

"lol...αυτό είναι απ' τ' άγραφα..." (G_ooze)

"Βεβαίως, πέρα από την πλάκα, το όλο νομικό πλαίσιο μπάζει από παντού και έχει τρομερές αοριστίες στο τι θεωρείται ιδιωτικός χώρος και στο αν τελικά τα games που κυκλοφορούν στο εμπόριο μπορούμε ή ΔΕΝ ΔΙΚΑΙΟΥΜΑΣΤΕ να τα εγκαταστήσουμε. Είναι για να γελάει κάθε πικραμένος..." (bandit)

"Παιδιά, όλα είναι μια γυναικεία σκευωρία... Τις έχουμε πεθάνει στο φτύσιμο και πάνε να μας κόψουνε τα games, να δούμε τι άλλο θα μας κόψουνε μετά..." (KostasG)

"Το φιδάκι στο κινητό επιτρέπεται;" (Alien)

"Προτείνω (σοβαρά) να μαζευτούμε όσο το δυνατόν περισσότερα άτομα και να κάνουμε διαδήλωση διαμαρτυρίας από τη Στουρνάρη μέχρι το Υπουργείο Πολιτισμού! Λέω να αρχίσουμε ήδη να οργανωνόμαστε και να αρχίσουμε να σχεδιάζουμε πανό, συνθήματα και όλα τα σχετικά..." (iCoN)

Ο 21ος αιώνας βρίσκει, λοιπόν, τους Ελληνες gamers να αγωνίζονται για τα... δικαιώματά τους! Να που η πραγματικότητα μπορεί να ξεπεράσει ακόμα και την πιο τολμηρή φαντασία. Τι άλλο, άραγε, μένει να δούμε;



Μεταξύ μας

ΜΠΡΑΒΟ, ΚΥΡΙΟΙ!

Ετσι μπράβο, βρε παιδιά! Δεν χρειάζεται να κρυβόμαστε πίσω από το δάχτυλό μας. Στον οποιονδήποτε θα μπορούσε να συμβεί...

Τις προάλλες (τις πολύ προάλλες, διότι ας όψεται το θέμα του νομοσχεδίου για τα games που μού 'φαγε όλο το χώρο της στήλης τον περασμένο μήνα) μια φίλη της στήλης, φίλη δική μου, φίλη του Κώστα, της Μαρίας, του Ανδρέα και άλλων δημοκρατικών (και ουχί αναρχικών - μη μας πάνε μέσα καλοκαιριάτικα) στοιχείων, κόρη της Αστραπής και του Κεραυνού, το γένος Μπεσαμέλ, μου έστειλε ένα ενδιαφέρον e-mail με τον εμπνευσμένο τίτλο "Re:".

Φυσικά, και μόνο ο τίτλος ήταν αρκετός για να μου τραβήξει το ενδιαφέρον. Ανοίγοντας το e-mail το μόνο που είδα ήταν ένα link, το οποίο και ακολούθησα. Στην οθόνη μου εμφανίστηκε ένα site που δεν θά 'πρεπε να ήταν έτσι, καθώς το συγκεκριμένο URL το έχω ακολουθήσει κι άλλες φορές στο παρελθόν (μιλάω για το site των Greek Computer News). Για να πάρετε μια ιδέα, δείτε και το σχετικό screenshot, το οποίο οι δαιμόνιοι ρεπόρτερ μας κατάφεραν να εξασφαλίσουν αποκλειστικά για σας.

Σκέφτηκα πως μου στείλανε το link για να μου πούνε "να, το χακάρανε το gcn.gr", οπότε ετοιμάστηκα να κλείσω τον Internet Explorer (σχώρα με, πάτερ, αμάρτησα) γιατί κάτι τέτοια δεν με πολυενδιαφέρουν. Συνειδητοποίησα, όμως, αίφνης ότι εκτός από τα "χακερικά" (εννοώντας τη διάλεκτο που αρέσκονται να χρησιμοποιούν όσοι επιδίδονται στο defacing - ξέρετε τώρα: eXpL01t, HaCkeRz, 3rr0r κ.λπ.), υπήρχαν στη σελίδα και κάποια απλά, κατανοητά ελληνικά. Και ιδού τι λέγανε:

Προβάλλοντας ως στόχο την προστασία των χρηστών του, το Yahoo! χρησιμοποιεί φίλτρα που αλλάζουν ολόκληρες λέξεις στα περιεχόμενα των e-mails. Ετσι, το "eval" μεταμορφώνεται σε "review" και το "mocha" σε..."espresso"!



"Κύριοι μας χακέψανε!!!

Κι όχι τίποτε άλλο, αλλά μας χακέψανε Βραζιλιάνοι!!

Κι ούτε αυτό, αλλά οι Βραζιλιάνοι που μας χακέψανε είναι χρήστες του ...Microsoft FrontPage 4.0!!!

Disclaimer:

Το GCN.gr τιμά και υποστηρίζει όλους όσοι χάνουν αμέτρητες ώρες στην προσπάθειά τους για μάθηση κι εξάσκηση. Εστω κι αν αυτή η μάθηση κι εξάσκηση γίνεται με αυτό τον ενοχλητικό για όλους εμάς τους υπόλοιπους τρόπους. Σεβόμενοι, λοιπόν, όλους τους 'αναζητητές γνώσης' (άσχετα αν είναι ...τριών ή δεκατριών χρονών), θα αφήσουμε τη σελίδα αυτή εδώ για αρκετές ημέρες, έτσι ώστε να τη δούνε όλοι και προπάντων αυτοί που (γνωρίζουμε όλοι με ποιο αυτοματισμό, πατώντας απλώς ένα κουμπί) την τοποθέτησαν εδώ. Ούτως ή άλλως, καλοκαίρι έχουμε, ας αφήσουμε τα μίση και... Viva Brasil!!!!

GCN.gr

Για να πάτε στο www.gcn.gr πατήστε ΕΔΩ.

(Ευχαριστούμε τον Πάρη από Αθήνα που μας ειδοποίησε γιατί εμείς...)"

(Ακολουθούν τα γνωστά χακερικά).

Τότε συνειδητοποίησα ότι ΔΕΝ βρισκόμουν στη homepage του GCN (είναι φτιαγμένη σε ColdFusion) αλλά σε μια απλή html σελίδα, την οποία τα παιδιά του GCN είχαν φυλάξει για όλους εμάς τους... περίεργους, αλλά ίσως και "προς γνώσιν και συμμόρφωσιν".

Αυτό που με εντυπωσίασε ήταν το σθένος και το θάρρος των παιδιών του GCN, που όχι μόνο παραδέχθηκαν το γεγονός (κάτι ιδιαίτερα δύσκολο για admins - συνήθως "τα μασάνε"), αλλά άφησαν και τις αποδείξεις "στον αέρα" μην τυχόν και... υπάρξουν αμφιβολίες.

Εύγε! Μακάρι να υπάρξουν κι άλλοι να μιμηθούν το παράδειγμά σας...

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Αν δεν το ξέρετε, μέσα από τη στήλη αυτή απαντάμε και στην αλληλογραφία αναγνωστών με περίπλοκα προβλήματα.

Τον περασμένο μήνα ήρθε στα γραφεία του περιοδικού μια επιστολή αναγνώστριας, η οποία είχε κάποια προβλήματα με την εφαρμογή που είχε προμηθευτεί (δεν διευκρινίζει αν την έχει αγοράσει original ή από κόπια).

Ας δούμε, όμως, το πρόβλημά της.

"Αγαπητό περιοδικό,

Πέρσι έκανα αναβάθμιση από το Αρραβωνιαστικός 5.0 στο Σύζυγος 1.0 και παρατήρησα πως το καινούριο πρόγραμμα άρχισε να κάνει

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

αναπάντεχες αλλαγές στα λογιστικά φύλλα, περιορισμένη πρόσβαση στις εφαρμογές λουλουδιών και χρυσαφικών που παλιότερα, στην έκδοση Αρραβωνιαστικός 5.0, δούλευαν απρόσκοπτα.

Επίσης, το Σύζυγος 1.0 απεγκατέστησε πολλά άλλα πολύτιμα προγράμματα, όπως το Ρομαντικός Περίπατος v.9.9, και εγκατέστησε άλλα, ανεπιθύμητα, όπως τα ChampionLeague 5.0 και Κυριακή στα Γήπεδα 8.0.

Το Διάλογος 1.3 δεν τρέχει πια, ενώ το Καθαριότητα 2.6 προκαλεί κολλήματα και κατάρρευση του συστήματος.

Προσπάθησα να τρέξω το Μουρμούρα 5.3 .. αλλά εις μάτην.

Τι να κάνω;

Μια απελπισμένη γυναίκα."

Αγαπητή "Απελπισμένη γυναίκα",

Εχε υπόψη σου πως το Αρραβωνιαστικός 5.0 είναι ψυχαγωγικό πακέτο, ενώ το Σύζυγος 1.0 είναι λειτουργικό σύστημα.

Προσπάθησε να δώσεις την εντολή "C:\Nomiza-pws-me-agapouses" και εγκατέστησε το Δάκρυα 6.2. Λογικά, το Σύζυγος 1.0 θα εκκινήσει αυτόματα τις εφαρμογές Ενοχή 3.0 και Λουλούδια 7.0.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Υπερβολική χρήση του παραπάνω προγράμματος μπορεί να προκαλέσει την κλήση των Κατσούφικη Μουγγαμάρα 2.5 και Μπίρα 6.1. (Το Μπίρα 6.1 ίσως προκαλέσει την αναπαραγωγή WAV αρχείων τύπου "Δυνατό ροχαλητό".)

Σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να γίνει εγκατάσταση του Πεθερά 1.0 και μη σκεφτείτε καν να τρέξετε τα Βοηθητικά αρχεία Εραστής και Γκόμενος (δεν είναι συμβατά με το Σύζυγος 1.0 και μπορεί να προκαλέσουν κατάρρευση του συστήματος).

Συνοψίζοντας, το Σύζυγος 1.0 είναι ένα εξαιρετικό πρόγραμμα, αν και με περιορισμένη μνήμη, που χρειάζεται κάποιο διάστημα για να εμπεδώσει μερικές καινούριες εφαρμογές.

Σκεφτείτε σοβαρά την απόκτηση συνοδευτικών προγραμμάτων, που θα βελτιώσουν την απόδοσή του σημαντικά. Συστήνουμε το Ζεστό Φαΐ 3.0, Καυτά Εσώρουχα 5.3 και το Τρομερή Κορμάρα 10.1.

Το πολύ καλό (αλλά όχι πραγματικό, βέβαια) αυτό κειμενάκι αποτελεί ευγενική προσφορά του φίλου της στήλης "Demian". Thnx man!

NO COMMENT



Δεν είναι δύσκολο να καταλάβουμε τι είναι ο ασύρματος τηλέγραφος. Ο απλός τηλέγραφος μοιάζει σαν μια πολύ μακριά γάτα. Της τραβάς την ουρά στη Νέα Υόρκη και νιαουρίζει στο Λος Αντζελες. Ο ασύρματος είναι το ίδιο πράγμα, χωρίς τη γάτα.

Albert Einstein

Η φυσική είναι σαν το σεξ. Σίγουρα έχει κάποια πρακτικά αποτελέσματα, αλλά δεν είναι αυτός ο λόγος για τον οποίο την εξασκούμε.

Richard Feynman

WINDOWS ΜΕ ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ

Φαστ φόργουαρντ θα έχει ή μόνο σλόου μόσιον;

Ακουσον, άκουσον: Η Microsoft παρουσίασε τη νέα έκδοση των Windows XP, η οποία μετατρέπει τον υπολογιστή σας σε σύστημα ψυχαγωγίας και το μόνο σίγουρο είναι ότι θα λειτουργεί και με τηλεχειριστήριο.

Κατά τα άλλα, στο Xbox της δεν δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να σερφάρουν όπου θέλουν στο Internet. Δεν την καταλαβαίνω αυτή την εταιρεία. Αντί να μετατρέψει το Xbox σε entertainment center, που του πάει κιόλας λόγω συσκευασίας, θέλει να βλέπουμε βίντεο με Windows XP.

Anyway, η νέα έκδοση των XP ονομάζεται Windows XP Media Center Edition και ήταν γνωστή μέχρι σήμερα με το κωδικό όνομα "Freestyle". Η ενσωμάτωση χαρακτηριστικών, όπως τηλεοπτική λήψη και αναπαραγωγή, η αποθήκευση τηλεοπτικών προγραμμάτων στο δίσκο, η ψηφιακή αναπαραγωγή μουσικής, βίντεο και DVD και η δυνατότητα χειρισμού του συστήματος μέσω τηλεχειριστηρίου (!) δίνουν στο λειτουργικό αυτό σύστημα το χαρακτηρισμό του συστήματος ψυχαγωγίας.

Προς το παρόν, τα Windows XP Media Center Edition βρίσκονται σε beta testing, αλλά πρόκειται να διατεθούν στην αγορά των ΗΠΑ, του Καναδά και της Κορέας μέσα στους επόμενους τέσσερις μήνες.

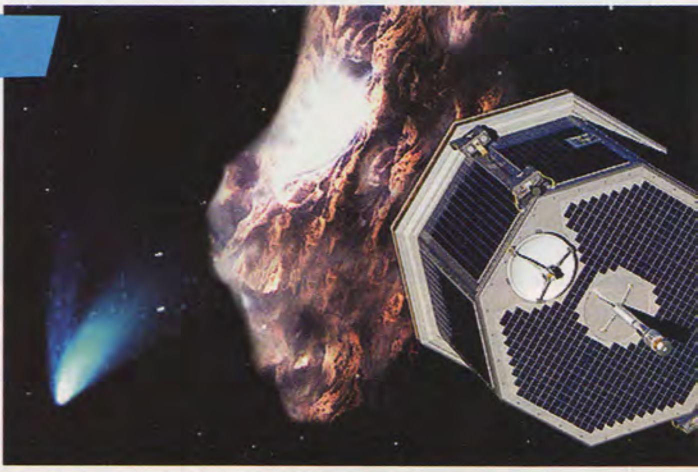
Αντίθετα από τα υπόλοιπα λειτουργικά συστήματα, τα Windows XP Media Center Edition δεν θα πωλούνται ξεχωριστά, δεν θα μπορεί δηλαδή ο καταναλωτής να τα αγοράσει από τα ράφια των καταστημάτων. Αντίθετα, θα συνοδεύουν προσωπικούς υπολογιστές που θα είναι ειδικά σχεδιασμένοι ώστε να αξιοποιούν τις δυνατότητες του νέου λειτουργικού. Ενα τυπικό τέτοιο σύστημα θα κοστίζει από 1.000 μέχρι 2.000 δολάρια (με τη σημερινή ισοτιμία δηλαδή περί τα 1.000 με 2.000 ευρά - μα δεν είμαι φοβερός στους μαθηματικούς υπολογισμούς;). PC

NEW MILLENNIUM

Η ατυχής, όπως δείχνουν τα πράγματα, κατάληξη του διαστημόπλοιου της NASA Contour, τα 25 χρόνια της αποστολής Voyager αλλά και δύο σημαντικές εξελίξεις από τους χώρους της Φυσικής και των Μαθηματικών -η πρώτη ενδέχεται μάλιστα να ανατρέπει τη θεωρία της σχετικότητας του Αϊνστάιν- κυριαρχούν στη στήλη μας αυτόν το μήνα.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΕΝΑ... ΧΑΜΕΝΟ ΡΑΝΤΕΒΟΥ



Σας γράφαμε στο τεύχος Ιουλίου για το διαστημόπλοιο Contour της NASA, που επρόκειτο να εισχωρήσει στους πυρήνες δύο κομητών, τον Νοέμβριο του 2003 και τον Ιούνιο του 2006. Το αξίας 159 εκατομμυρίων δολαρίων Contour, λοιπόν, εκτοξεύθηκε στις 3 Ιουλίου αλλά στις 15 Αυγούστου... σίγησε, αρνούμενο να δώσει οποιοδήποτε σήμα στο Κέντρο Ελέγχου από τη στιγμή που πυροδότησε τους κινητήρες του για να βγει έξω από τη γήινη τροχιά.

Οι υπεύθυνοι της NASA συνέχισαν τις επόμενες ημέρες να ψάχνουν για κάποιο σήμα του Contour, μάταια όμως, ενώ ως πιθανότερο θεωρείται το ενδεχόμενο το διαστημόπλοιο να έσπασε σε δύο ή περισσότερα κομμάτια κατά τη στιγμή της εξόδου του από την τροχιά της Γης.

Τελικά, στις 21 Αυγούστου το χαμένο Contour βρέθηκε από αστρονόμους των παρατηρητηρίων της Χαβάη, της Καλιφόρνια και της Αριζόνα, οι οποίοι κατάφεραν να τραβήξουν φωτογραφίες του. Από αυτές προκύπτει πως το διαστημόπλοιο έχει όντως σπάσει σε δύο κομμάτια, τα οποία βρίσκονται πλέον σε τροχιά γύρω από τον Ηλιο, υπάρχουν ωστόσο ακόμα κάποιες ελπίδες πως το κυρίως τμήμα του διαστημόπλοιου θα μπορέσει να στείλει κάποιο σήμα στη Γη και, ενδεχομένως, να φέρει σε πέρας ένα τμήμα, έστω, της αποστολής του. Νεότερα θα γνωρίζουμε μάλλον τον Δεκέμβριο, οπότε οι κεραίες του Contour θα βρίσκονται σε ευνοϊκή θέση προκειμένου να γίνει μια νέα προσπάθεια λήψης σήματος από αυτό. Διαφορετικά, τι να κάνουμε, "κομήτης" ήταν και... πάει!

Το αξίας 159 εκατομμυρίων δολαρίων Contour εκτοξεύθηκε στις 3 Ιουλίου αλλά στις 15 Αυγούστου... σίγησε, αρνούμενο να δώσει οποιοδήποτε σήμα στο Κέντρο Ελέγχου.

25 ΧΡΟΝΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ



Στις 20 Αυγούστου συμπληρώθηκαν 25 ακριβώς χρόνια από την αποστολή του πρώτου Voyager στο Διάστημα, ενώ στις 5 Σεπτεμβρίου κλείνει την "εικοσιπενταετία" και το δίδυμο αδερφάκι του. Τα δύο Voyager θα... γιορτάσουν την επέτειό τους στο Διάστημα, αφού συνεχίζουν τη μοναχική πορεία τους μακρύτερα από οπουδήποτε έχει βρεθεί ποτέ άνθρωπος ή δημιούργημά του, μεταφέροντας μηνύματα της ανθρωπότητας προς κάθε πιθανό ή... απίθανο αποδέκτη.

Οι χρυσοί δίσκοι που βρίσκονται στο εσωτερικό των Voyager περιέχουν 90 λεπτά μουσικής (από Μότσαρτ μέχρι... Chuck Berry), εικόνες και ήχους από τον πλανήτη μας, ηχογραφημένους χαιρετισμούς σε αρχαίες και σύγχρονες γλώσσες καθώς και χαιρετισμούς από τον πρώην πρόεδρο των ΗΠΑ Jimmy Carter και τον τέως γενικό γραμματέα των Ηνωμένων Εθνών Kurt Waldheim. Οι δύο Voyager πιστεύεται ότι θα διαθέτουν ηλεκτρική ισχύ για να μπορέσουν να συνεχίσουν την αποστολή τους στα όρια του ηλιακού συστήματός μας μέχρι το 2020. Είναι, μάλιστα, πιθανό ο ένας από τους δύο να καταφέρει να βγει από το ηλιακό μας σύστημα, αν και είναι ακόμα νωρίς για να πούμε με βεβαιότητα κάτι τέτοιο. Οπως και να 'χει, έστω και ως απλοί "αγγελιαφόροι", οι Voyager θα συνεχίσουν το έργο τους για πολλά χρόνια και... ποιος ξέρει; Ισως κάποτε να πάρουμε και απάντηση...

Οι δύο Voyager πιστεύεται ότι θα διαθέτουν ηλεκτρική ισχύ για να μπορέσουν να συνεχίσουν την αποστολή τους στα όρια του ηλιακού συστήματός μας μέχρι το 2020.

ΦΩΣ: ΤΡΕΧΕΙ ΤΕΛΙΚΑ ΜΕ ΣΤΑΘΕΡΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ;

Μέχρι τις μέρες μας, η παραδοχή της σταθερής ταχύτητας του φωτός, βασικό άλλωστε συστατικό της περίφημης θεωρίας της σχετικότητας του Albert Einstein, υπήρξε δεδομένη και αναντίρρητη. Πόσο θα άλλαζαν οι αντιλήψεις μας για το Σύμπαν και τους μηχανισμούς του, αν ξαφνικά μαθαίναμε ότι η ταχύτητα του φωτός τελικά δεν είναι σταθερή, αλλά πιθανότατα έχει επιβραδυνθεί με την πάροδο των χιλιετιών;

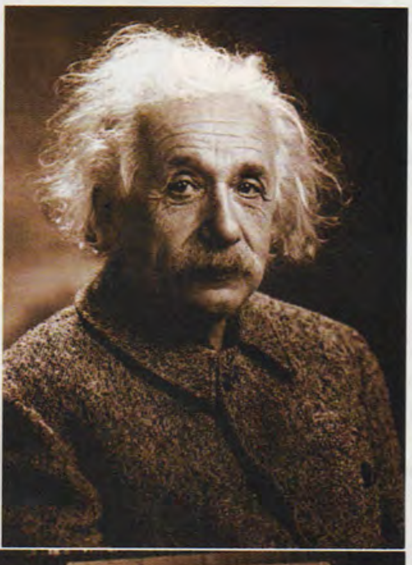
Ισως χρειαστεί να δώσουμε σύντομα μια απάντηση σε αυτό το ερώτημα, αφού μια ομάδα Αυστραλιανών επιστημόνων υπό τον θεωρητικό φυσικό Paul Davies του Πανεπιστημίου Macquarie του Σίντνεϊ κατέληξε όντως στο συμπέρασμα αυτό, μελετώντας δεδομένα από μακρινά κβάζαρ.

Οπως προέκυψε από τις έρευνες της ομάδας, η δομή των φωτονίων που εξέπεμπε το κβάζαρ δεν ήταν η αναμενόμενη, κάτι που μπορεί να εξηγηθεί πειστικά μόνο εάν δεχθούμε πως η ταχύτητα του φωτός άλλαξε μέσα στα 12 δισεκατομμύρια χρόνια, κατά τα οποία το φως ταξίδευε από το κβάζαρ για να φτάσει στη Γη.

Είναι, βέβαια, νωρίς για να αναλύσει κάποιος τις συνέπειες που θα

Πόσο θα άλλαζαν οι αντιλήψεις μας για το Σύμπαν και τους μηχανισμούς του, αν ξαφνικά μαθαίναμε ότι η ταχύτητα του φωτός τελικά δεν είναι σταθερή;

έχει μια τέτοια διαπίστωση στη σύγχρονη επιστήμη. Αν πάντως διασταυρωθεί και αποδειχθεί πέρα από κάθε αμφιβολία, η κοσμολογία θα χρειαστεί να αλλάξει πολλά από τα σημερινά δόγματά της. Ζούμε σε έναν κόσμο γεμάτο εκπλήξεις, όμως, και σίγουρα θα πρέπει να είμαστε έτοιμοι για όλα...





ΜΙΑ ΔΥΣΚΟΛΗ ΕΠΕΜΒΑΣΗ





Μία από τις πιο δύσκολες και σπάνιες περιπτώσεις σιαμαίων διδύμων βρέθηκε πρόσφατα στην επικαιρότητα, όταν δύο κοριτσάκια ενός έτους από τη Γουατεμάλα, τα οποία γεννήθηκαν ενωμένα στο κεφάλι, εχειρίστηκαν στο Λος Αντζελες προκειμένου να επιτευχθεί η αποκόλλησή τους.

Στο γεγονός δόθηκε ευρεία δημοσιότητα, εξαιτίας ακριβώς της μεγάλης σπανιότητας σιαμαίων αυτού του είδους, με συνέπεια ολόκληρος ο πλανήτης να

Ολόκληρος ο πλανήτης παρακολουθεί με αγωνία την προσπάθεια της Maria Teresa και της Maria de Jesus να κρατηθούν στη ζωή, μετά την εγχείρηση που έλαβε χώρα στις 5 Αυγούστου.

παρακολουθεί με αγωνία την προσπάθεια της Maria Teresa και της Maria de Jesus να κρατηθούν στη ζωή, μετά την εγχείρηση που έλαβε χώρα στις 5 Αυγούστου.

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, η υγεία και των δύο παρουσιάζεται σταθεροποιημένη αλλά ακόμα κρίσιμη, αφού οι δύο μικρές σιαμαίες μοιράζονται ορισμένες από τις φλέβες του εγκεφάλου (παρόλο που συνολικά οι εγκέφαλοί τους λειτουργούν ξεχωριστά, διαφορετικά δεν θα ήταν άλλωστε δυνατή η επέμβαση) και χρειάζεται να γίνει σταδιακή επανακατεύθυνσή τους, ώστε να αποφευχθεί ο κίνδυνος εγκεφαλικής συμφόρησης. Το κόστος της επέμβασης και της περίθαλψης των δύο μωρών αναμένεται να ξεπεράσει το 1,5 εκατομμύριο δολάρια. Δυστυχώς, η επιστήμη στις μέρες μας είναι μεν εξελιγμένη, αλλά και ιδιαίτερα ακριβή...

ATLANTIS: ΕΤΟΙΜΟ ΤΟΝ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟ



Θα θυμάστε ασφαλώς όσα σας γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος σχετικά με τα προβλήματα που εντοπίστηκαν στα διαστημικά λεωφορεία Atlantis, Columbia, Discovery και Endeavour. Αυτόν το μήνα έχουμε νεότερα: Ηδη οι επισκευές ξεκίνησαν και, σύμφωνα με το νέο χρονοδιάγραμμα που καταρτίστηκε, το Atlantis υπολογίζεται να πετάξει ξανά στα τέλη Σεπτεμβρίου, το Endeavour τον Νοέμβριο και τα άλλα δύο λίγο αργότερα.

Οι επισκευές γίνονται κατ' αρχάς στο Atlantis και θα ακολουθήσουν και τα υπόλοιπα λεωφορεία. Η επόμενη πτήση του Columbia, που παρουσιάζει αυξημένο ενδιαφέρον λόγω της συμμετοχής στην αποστολή και του πρώτου Ισραηλινού αστροναύτη, φαίνεται πως μάλλον θα μετατεθεί για τον Δεκέμβριο ή τον Ιανουάριο, κάτι που θα εξαρτηθεί από τα νέα προγράμματα πτήσεων που θα εκδοθούν για το 2003.

Ηδη οι επισκευές ξεκίνησαν και, σύμφωνα με το νέο χρονοδιάγραμμα που καταρτίστηκε, το Atlantis υπολογίζεται να πετάξει ξανά στα τέλη Σεπτεμβρίου.

Δόθηκε, επίσης, μια αναλυτικότερη εξήγηση για τα προβλήματα που υπήρξαν και τις πιθανές συνέπειές τους: Συγκεκριμένα, εάν τα ρήγματα που παρουσιάστηκαν στους μεταλλικούς συνδέσμους των συστημάτων προώθησης των διαστημικών λεωφορείων μεγάλωναν κατά τη διάρκεια μιας πτήσης, θα υπήρχε κίνδυνος να αποκολληθούν μικρά τμήματα των μετάλλων και να καταλήξουν στη μηχανή, εμποδίζοντας την ομαλή λειτουργία της. Από δω και πέρα, οι αρμόδιοι έβαλαν βέβαια μυαλό, κι έτσι ανακοίνωσαν πως θα ελέγχουν τους συνδέσμους έπειτα από κάθε ταξίδι. Κάλλιο αργά παρά ποτέ...





ΣΤΗ ΣΕΛΗΝΗ ΤΑ... ΡΑΔΙΕΝΕΡΓΑ ΑΠΟΒΛΗΤΑ;

Αυτή την εποχή στις ΗΠΑ συζητείται πολύ η απόφαση του προέδρου Bush να χρησιμοποιήσει την έρημο της Νεβάδα ως "σκουπιδότοπο" για τους 77.000 τόνους πυρηνικών αποβλήτων που διαθέτει η χώρα. Πρόκειται για ένα ιδιαίτερα μεγαλεπήβολο εγχείρημα, που θα στοιχίσει περί τα 58 δισεκατομμύρια δολάρια (!) και, σύμφωνα με τους αρμόδιους, προσφέρει ασφάλεια στην αποθήκευση των αποβλήτων για 10.000 χρόνια.

Ο Sherwin Gormly έχει προχωρήσει ακόμα και σε μια αρχική μελέτη για το σκάφος που θα μεταφέρει τους χιλιάδες τόνους των αποβλήτων στο δορυφόρο της Γης.

Ωστόσο, πολλές οικολογικές και άλλες οργανώσεις έχουν θορυβηθεί, αφού η μεταφορά των πυρηνικών αποβλήτων προς τον τόπο της αποθήκευσής τους θεωρείται ιδιαίτερα επισφαλής, ενώ επισημαίνεται πως το ενδεχόμενο μιας τρομοκρατικής ενέργειας ενάντια στην αποστολή μεταφοράς των αποβλήτων στην έρημο της Νεβάδα ή και στις ίδιες τις εγκαταστάσεις θα ήταν δυνατόν να έχει καταστροφικά αποτελέσματα. Ετσι, ορισμένοι περιβαλλοντολόγοι προτείνουν ως βιώσιμη εναλλακτική λύση τη μεταφορά των αποβλήτων στη... Σελήνη!

Ενας από αυτούς, μάλιστα, ο Sherwin Gormly, έχει προχωρήσει ακόμα και σε μια αρχική μελέτη για το σκάφος που θα μεταφέρει τους χιλιάδες τόνους των αποβλήτων στο δορυφόρο της Γης. Δεν φτάνει, δηλαδή, που ρυπαίνουμε καθημερινά το δικό μας πλανήτη, θα αρχίσουμε τώρα να κάνουμε και... εξαγωγή σε άλλα ουράνια σώματα! Μήπως δεν είμαστε καλά;

ΕΝΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΑΙΩΝΩΝ ΒΡΙΣΚΕΙ ΤΗ ΛΥΣΗ ΤΟΥ

Οι "πρώτοι αριθμοί", αυτοί δηλαδή που διαιρούνται μόνο με τον εαυτό τους και το 1, απασχολούν εδώ και αιώνες τους μαθηματικούς. Η σημασία τους μάλιστα αποκτά στις μέρες μας ευρύτερες διαστάσεις, μια και οι πρώτοι αριθμοί θεωρούνται ιδιαίτερα κρίσιμοι για τους σημερινούς υπολογιστές και την αποδοτική λειτουργία τους.

Μια ομάδα τριών Ινδών μαθηματικών φαίνεται πως έδωσε επιτέλους λύση στο πρόβλημα των πρώτων αριθμών, κατασκευάζοντας έναν νέο αλγόριθμο, με βάση τον οποίο μπορεί να καθοριστεί με απόλυτη βεβαιότητα εάν ένας αριθμός είναι πρώτος.



Ενα σημαντικό μαθηματικό πρόβλημα που αναζητούσε πολύ καιρό τη λύση του ήταν η εύρεση ενός αλγορίθμου που θα απαντά στο ερώτημα εάν ένας συγκεκριμένος αριθμός είναι πρώτος ή όχι. Ο Ερατοσθένης δημιούργησε πρώτος μια τέτοια μέθοδο το 200 π.Χ. ενώ ακολούθησαν και άλλοι, καμία όμως από τις προτεινόμενες μεθόδους δεν προσέφερε 100% ακρίβεια.



Στις 9 Αυγούστου, μια ομάδα τριών Ινδών μαθηματικών φαίνεται πως έδωσε επιτέλους λύση στο πρόβλημα, κατασκευάζοντας έναν νέο αλγόριθμο, με βάση τον οποίο μπορεί να καθοριστεί με απόλυτη βεβαιότητα εάν ένας αριθμός είναι πρώτος. Πρόκειται για τους Manindra Agrawal, Neeraj Kayal και Nitin Saxena, τα ονόματα των οποίων ίσως να σας φαίνονται κομματάκι... δυσπρόφερτα, αν όμως όλα πάνε καλά και ο αλγόριθμος αποδειχθεί όντως τέλειος και με μηδενική πιθανότητα σφάλματος, θα γραφτούν με χρυσά γράμματα στην ιστορία. Οσοι αισθάνεστε γεροί στα μαθηματικά, μπορείτε να διαβάσετε ολόκληρη τη μελέτη τους στη διεύθυνση http://www.cse.iitk.ac.in/news/primality.pdf. Καλό κουράγιο!

ΝΕΑ ΤΖΙΠΑΚΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΡΗ



Οι διάδοχοι του περιβόητου Sojourner, του πασίγνωστου τζιπ που συνόδεψε τον Pathfinder στην εξερεύνηση του Κόκκινου Πλανήτη, είναι ήδη έτοιμοι και δοκιμάζονται πυρετωδώς από τη NASA σε μια τοποθεσία που δεν έχει αποκαλυφθεί. Κι αυτό επειδή οι μηχανικοί της Αμερικανικής Διαστημικής Εταιρείας που βρίσκονται στο Κέντρο Ελέγχου, θα πρέπει να μην έχουν καμία γνώση των πραγματικών συνθηκών των δοκιμών και να δίνουν εντολές εξ αποστάσεως ακριβώς όπως θα έκαναν αν τα νέα τζιπάκια βρίσκονταν στον Αρη. Βέβαια, η τοποθεσία που έχει επιλεγεί εξομοιώνει όσο το δυνατόν ακριβέστερα το έδαφος του Κόκκινου Πλανήτη, είναι αδύνατον όμως η εξομοίωση αυτή να είναι απόλυτη.

Για πρώτη φορά στις 19 Αυγούστου επετράπη σε συνεργείο να κινηματογραφήσει το τζιπάκι FIDO (Field Integrated Design & Operations) στην τοποθεσία των δοκιμών.



Για πρώτη φορά στις 19 Αυγούστου επετράπη σε συνεργείο να κινηματογραφήσει το τζιπάκι FIDO (Field Integrated Design & Operations) στην τοποθεσία των δοκιμών. Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να δείτε on-line το σχετικό βίντεο στη διεύθυνση http://www.exploratorium.edu/marsrover/. Σίγουρα δεν είναι το ίδιο με το να βρισκόσασταν κι εσείς εκεί, αλλά... it's the next best thing!

1° GRAND PRIX Β. Ελλάδος

Ο θεσμός που αγαπήσατε ανεβαίνει... Θεσσαλονίκη!

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr



Από την Παρασκευή 4 έως και την Κυριακή 6 Οκτωβρίου, κάτι διαφορετικό θα συμβαίνει στην Infosystem της Θεσσαλονίκης. Κάτι που δεν ξανάγινε ποτέ μέχρι τώρα. Τι είναι αυτό; Μα, τι άλλο; Ενα Grand Prix στην όμορφη συμπρωτεύουσα!

Τα γράμματά σας, φίλοι μου, τον τελευταίο καιρό είχαν πληθύνει επικίνδυνα: "Βρε σεις, θα οργανώσετε τέλος πάντων κανένα Grand Prix και στη Θεσσαλονίκη ή θα κατέβουμε κάτω και θα τα κάνουμε όλα λίμπα"; Οπως αντιλαμβάνεστε, η επιτροπή των Σοφών στο "PC Master" έπρεπε για ακόμη μία φορά να συνεδριάσει... Ενας ένας, οι Σοφοί προσέρχονταν στο οβάλ γραφείο για να καταλάβουν τις θέσεις τους και ο αρχιμάγιστρος Σουμάνος κήρυττε την έναρξη της συνεδρίασης:

- Κύριοι, μαζευτήκαμε εδώ προκειμένου να αποφασίσουμε για ένα εξόχως σημαντικό θέμα: Οι αναγνώστες της Θεσσαλονίκης απειλούν να μας λιντσάρουν. Ηδη ετοιμάζουν τα πανό, ενώ από το πρωί έχω λάβει τρία τηλεφωνήματα-φάρσες για τοποθέτηση βόμβας στο οβάλ γραφείο. Οπως αντιλαμβάνεστε, η κατάσταση είναι ιδιαίτερα κρίσιμη, για να μην πω τεταμένη. Κάτι πρέπει να γίνει...

Ο μαθητευόμενος μάγος Χάρι Πότερ-Κλαύδιος τόλμησε στο σημείο αυτό να διακόψει τον μέγα Σουμάνο:

- Μα, ω αρχιμάγιστρε, τα πράγματα είναι απλά: Δώσε μου την άδειά σου και θα μεταβώ στη Θεσσαλονίκη για να τους καθησυχάσω με την απαράμιλλη πειστικότητα και την ασύγκριτη γοητεία μου...

- Αν συνεχίζεις να με διακόπτεις, πιτσιρίκο, το πολύ-πολύ να μεταβείς στα μπουντρούμια του "PC Master" για να περάσεις εκεί το υπόλοιπο του βίου σου... Τι λες εσύ, Μεγαλοπρεπή Πατρίκιε;

- Νομίζω πως τα πράγματα είναι σαφή και μιλάνε μόνα τους. Ως εκ τούτου, οφείλουμε να λάβουμε ήρεμα και μετρημένα τις αποφάσεις μας, αφού πρώτα ζυγίσουμε προσεκτικά την κατάσταση, σημείωσε με τη γνωστή σαφήνεια και αποφασιστικότητά του ο Πατρίκιος, μη αφήνοντας περιθώριο για παρανοήσεις.

- Μάλιστα... Κι εσύ, Αρχοντα Βαντόριε;

- Ε, αφού το θέλουν πια τόσο πολύ, ας δώσουμε το ΟΚ... Εμαθα, άλλωστε, πως υπάρχουν νέα οικονομικά εισιτήρια με το

τρένο για τη μετάβαση των διαιτητών και των λοιπών παραγόντων...

- Εύγε, παιδί μου Βαντόριε, κραύγασε χαρούμενα ο Σουμάνος, μόνον εσύ με καταλαβαίνεις... Αυτά τα εισιτήρια ήταν πάντοτε ένα πρόβλημα... εεε... θέλω να πω λόγω των κινδύνων που ενέχουν τα αεροπορικά ταξίδια, βεβαίως... Και σε ποια θέση είναι αυτά τα εισιτήρια, Βαντόριε; Α; Β; Γ;

- Ε, να... δηλαδή... Εχετε προσέξει πως η οροφή των τρένων μένει πάντοτε ανεκμετάλλευτη κατά τη διάρκεια των σιδηροδρομικών ταξιδιών;

Η απόφαση είχε πλέον ληφθεί. Το πρώτο Grand Prix Βορείου Ελλάδος ήταν γεγονός και στο οβάλ γραφείο είχαν απομείνει μόνο ο Σουμάνος και ο Βαντόριος για την καθαρογράφηση των πρακτικών.

- Αρχιμάγιστρε, έχω μια απορία, ρώτησε ξαφνικά ο Βαντόριος. Εκείνα τα τηλεφωνήματα για βόμβες στο οβάλ γραφείο ήταν σίγουρα φάρσες;

- Μα, φυσικά, παιδί μου. Δεν νομίζω να πίστεψες ποτέ αυτούς τους αχρείους που προσπαθούν να διαβάλουν... Μα... τι περίεργο είναι αυτό που ακούγεται... Βαντόριε, κουβαλάς κανένα ξυπνητήρι μαζί σου;

ΠΟΥ & ΠΟΤΕ

Οπως θα καταλάβατε, λοιπόν, το 1ο Grand Prix Βορείου Ελλάδος είναι, επιτέλους, πραγματικότητα! Από τις 4 έως και τις 6 Οκτωβρίου (12:00-20:00 τις δύο πρώτες ημέρες και 11:00-17:00 την τρίτη), το περίπτερο 8, stand 21 της HELEXPO θα φιλοξενεί... εσάς!

Το Grand Prix θα διεξαχθεί στα παιχνίδια Dungeon Siege και FIFA 2002, προσφέροντας, εκτός από μοναδικές συγκινήσεις όπως πάντα, και μεγάλα βραβεία για τους νικητές: Οι δύο μεγάλοι τροπαιούχοι θα μοιραστούν 3.000 ευρώ σε μετρητά, ενώ δώρα μικρότερης αξίας περιμένουν και άλλους διακριθέντες. Είναι περιττό, φυσικά, να σας αναφέρω πως οι εκπλήξεις δεν θα απουσιάζουν, όπως άλλωστε συμβαίνει σε κάθε Grand Prix.

Συνεχή ενημέρωση για καθετί νεότερο μπορείτε να βρίσκετε στη διεύθυνση http://www.pcmaster.gr/grandprix2002/, ενώ για τις απορίες σας υπάρχει και η γνωστή e-mail address grandprix@compupress.gr (εάν δεν έχετε πρόσβαση στο Internet, οι απορίες και το feedback σας είναι δεκτά και μέσω ταχυδρομείου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη στο φάκελο "για το Grand Prix").

Στο επόμενο τεύχος του "PC Master" θα περιέχεται το κουπόνι συμμετοχής στο Grand Prix Βορείου Ελλάδος. Θα πρέπει να το έχετε μαζί σας κατά τη διάρκεια διεξαγωγής του Grand Prix αν θέλετε να συμμετάσχετε. ΜΗΝ ΤΟ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΩΣ ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ.

Ας περάσουμε, όμως, να δούμε αναλυτικά τους όρους του τουρνουά.

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΟ GRAND PRIX

Διαβάστε τους όρους πολύ προσεκτικά ώστε να αποφευχθούν τυχόν παρανοήσεις και να γνωρίζετε εκ των προτέρων τον τρόπο διεξαγωγής του Grand Prix:

ΓΕΝΙΚΟΙ ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

1. Το Grand Prix Βορείου Ελλάδος είναι ένας διαγωνισμός πολλών φάσεων που θα διεξαχθεί στα παιχνίδια για PC Dungeon Siege και FIFA 2002 από τις 4 έως τις 6 Οκτωβρίου 2002, στο περίπτερο 8, stand 21 της HELEXPO κατά τη διάρκεια της Infosystem. Οποιαδήποτε αναφορά στους όρους αυτούς σε "Grand Prix" ή "Grand Prix Βορείου Ελλάδος" υπονοεί το προαναφερθέν γεγονός και μόνο. Η οργανωτική επιτροπή διατηρεί το δικαίωμα αντικατάστασης ενός ή περισσοτέρων από τα δύο παιχνίδια με άλλο, χωρίς καμία ευθύνη προς τους διαγωνιζομένους. Δικαίωμα συμμετοχής έχει κάθε ενδιαφερόμενος, ανεξαρτήτως ηλικίας, φύλου, τόπου καταγωγής και διαμονής ή εθνικότητας. Οι ανήλικοι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν την προφορική έγκριση των γονέων ή κηδεμόνων τους για τη συμμετοχή τους στο Grand Prix Βορείου Ελλάδος. Εάν διαπιστωθεί ότι ο γονέας ή κηδεμόνας κάποιου ανήλικου διαγωνιζομένου αντιτίθεται στη συμμετοχή του στο Grand Prix Βορείου Ελλάδος, τότε αυτός θα αποκλείεται αυτομάτως από το Grand Prix σε όποια φάση κι αν βρίσκεται αυτό. Τα παιχνίδια καθώς και οι υπολογιστές που απαιτούνται για την τέλεση των αγώνων θα υπάρχουν στους χώρους του Grand Prix, συνεπώς οι παίκτες δεν είναι υποχρεωμένοι να φέρουν μαζί τους καμιάς μορφής software ή hardware. Απαραίτητη προϋπόθεση για τη συμμετοχή στο Grand Prix Βορείου Ελλάδος αποτελεί η αποδοχή των παρόντων όρων, τους οποίους οι διαγωνιζόμενοι υποχρεούνται να γνωρίζουν και να έχουν πλήρως κατανοήσει πριν από την έναρξη της συμμετοχής τους. Μη αποδοχή ή αδυναμία συμμόρφωσης με τους παρόντες όρους συνεπάγεται αυτόματα αποκλεισμό από το Grand Prix Βορείου Ελλάδος, σε οποιαδήποτε φάση του.

2. Οι διαγωνιζόμενοι θα πρέπει να προσκομίσουν, κατά την προσέλευσή τους στους χώρους τέλεσης του Grand Prix Βορείου Ελλάδος, το ειδικό κουπόνι διαγωνιζομένου που θα υπάρχει στο τεύχος 156 του "PC Master". Με κάθε κουπόνι που προσκομίζεται, ο διαγωνιζόμενος δικαιούται δύο συμμετοχές στα παιχνίδια του Grand Prix, τις οποίες μπορεί να μοιράσει ελεύθερα αναμεταξύ τους, χωρίς όμως να δύναται να διαγωνιστεί για δεύτερη φορά σε παιχνίδι στη δεύτερη φάση του οποίου έχει ήδη προκριθεί (δηλαδή, μπορεί είτε να διαγωνιστεί από μία φορά σε κάθε παιχνίδι είτε, εφόσον αποκλειστεί σε κάποιο παιχνίδι, να ξαναπάρει σειρά προτεραιότητας στο ίδιο και να δοκιμάσει εκ νέου, χάνοντας και τη δεύτερη συμμετοχή του). ΠΡΟΣΟΧΗ: Τα κουπόνια διαγωνιζομένου ΔΕΝ πρέπει να αποστέλλονται ταχυδρομικώς στο περιοδικό "PC Master", αλλά να παραδίδονται στους διαιτητές των αγώνων κατά τη διάρκεια διεξαγωγής του Grand Prix.

3. Οσοι διαγωνιζόμενοι ολοκληρώσουν και τις δύο συμμετοχές τους στο Grand Prix Βορείου Ελλάδος κατά τη διάρκεια της πρώτης φάσης, έχουν δικαίωμα να διαγωνιστούν εκ νέου σε όσα παιχνίδια δεν έχουν ήδη προκριθεί, προσκομίζοντας καινούριο κουπόνι διαγωνιζομένου. Σε κάθε περίπτωση γίνονται δεκτά μόνο τα πρωτότυπα κουπόνια διαγωνιζομένου και όχι φωτοτυπημένα αντίγραφά τους.

4. Οι αγώνες θα διεξάγονται ως εξής: Μόλις οι διαγωνιζόμενοι προσέρχονται στους χώρους του Grand Prix, παραδίδουν το κουπόνι διαγωνιζομένου στη γραμματεία του Grand Prix, η οποία το μονογράφει. Εν συνεχεία, παίρνουν ξανά το κουπόνι και το παραδίδουν στον αρμόδιο διαιτητή του αντίστοιχου παιχνιδιού στο οποίο επιθυμούν να αγωνιστούν. Ο διαιτητής τοποθετεί το κουπόνι σε σειρά προτεραιότητας, ανάλογα με την ώρα παράδοσής του, διαγράφει μία από τις δύο συμμετοχές που δικαιούται ο παίκτης με το κουπόνι αυτό, ξαναδίνει το κουπόνι στον παίκτη και ο τελευταίος καλείται για να αγωνιστεί όταν έρθει η σειρά του, προσκομίζοντας το κουπόνι. Εν τω μεταξύ, ο παίκτης μπορεί να πάρει σειρά προτεραιότητας και σε άλλο παιχνίδι του Grand Prix, εάν το επιθυμεί, οπότε επαναλαμβάνεται η ίδια διαδικασία. Εάν, τη στιγμή που ο παίκτης προ-





σέρχεται για να αγωνιστεί σε κάποιο παιχνίδι, διαπιστωθεί πως στο κουπόνι έχουν διαγραφεί και οι δύο συμμετοχές που δικαιούται, το κουπόνι κρατείται από το διαιτητή. Η οργανωτική επιτροπή δύναται να αλλάξει την ώρα κατά την οποία ένας παίκτης θα αγωνιστεί, εφόσον διαπιστωθεί ότι την ίδια ώρα ο παίκτης αγωνίζεται σε άλλο παιχνίδι του Grand Prix Βορείου Ελλάδος.

5. Οι παίκτες μπορούν να προσέρχονται για να διαγωνισθούν στην πρώτη φάση του Grand Prix Βορείου Ελλάδος όποια στιγμή επιθυμούν, οπότε και μπαίνουν σε σειρά προτεραιότητας. Η πρώτη φάση αρχίζει την Παρασκευή 4 Οκτωβρίου στις 12:00 και λήγει το Σάββατο 5 Οκτωβρίου στις 20:00, χρόνος μετά τον οποίο δεν μπορεί κανείς να δηλώσει συμμετοχή, ακόμα κι αν έχει ελεύθερες συμμετοχές στο κουπόνι του. Οι οργανωτές του Grand Prix Βορείου Ελλάδος δεν φέρουν καμία ευθύνη στην περίπτωση που ένας παίκτης, παρόλο που έχει παραδώσει εγκαίρως το κουπόνι διαγωνιζομένου, δεν προλάβει να αγωνιστεί λόγω πληθώρας συμμετοχών ή απρόβλεπτων καθυστερήσεων. Επίσης, οι συμμετέχοντες στο Grand Prix Βορείου Ελλάδος αποδέχονται, χωρίς καμία επιφύλαξη και χωρίς δικαίωμα ένστασης για κανέναν απολύτως λόγο, ότι σε περίπτωση που δεν είναι παρόντες τη στιγμή που θα κληθούν να αγωνιστούν σε κάποιο παιχνίδι χάνουν τη σειρά προτεραιότητάς τους και μία από τις συμμετοχές τους (στην πρώτη φάση) ή αποκλείονται από τη συνέχεια του Grand Prix στο παιχνίδι αυτό (από τη δεύτερη φάση και μετά), καθώς και ότι δεν είναι δυνατή η μετάθεση της χρονικής στιγμής κατά την οποία θα αγωνιστούν για οποιονδήποτε λόγο. Διευκρινίζεται πως το Grand Prix Βορείου Ελλάδος αποτελεί ένα ενιαίο γεγονός τριήμερης διάρκειας και οι συμμετέχοντες σε αυτό οφείλουν να είναι σε θέση να προσέλθουν για να αγωνισθούν οποιαδήποτε χρονική στιγμή τους ζητηθεί μέσα στο τριήμερο αυτό. Σε περίπτωση που έχουν ανειλημμένες υποχρεώσεις ή άλλες ασχολίες που δεν τους επιτρέπουν να είναι παρόντες οποιαδήποτε χρονική στιγμή τους ζητηθεί, αποδέχονται χωρίς καμία επιφύλαξη και χωρίς δικαίωμα ένστασης για κανέναν απολύτως λόγο ότι η περαιτέρω συμμετοχή τους στο Grand Prix Βορείου Ελλάδος ματαιώνεται. Επίσης, οι διαγωνιζόμενοι αποδέχονται, χωρίς καμία επιφύλαξη και χωρίς δικαίωμα ένστασης για κανέναν απολύτως λόγο, ότι η οργανωτική επιτροπή του Grand Prix Βορείου Ελλάδος δεν δύναται να τους ενημερώσει τηλεφωνικώς ή με κανέναν άλλο τρόπο πλην της κλήσεως διά μικροφώνου στην αίθουσα διεξαγωγής του Grand Prix για τον ακριβή χρόνο της συμμετοχής τους σε οποιαδήποτε φάση του Grand Prix Βορείου Ελλάδος.

6. Οι παίκτες αγωνίζονται κατά την πρώτη φάση του Grand Prix Βορείου Ελλάδος σε ματς της μορφής "ένας εναντίον ενός", με βάση τους ειδικούς κανονισμούς κάθε παιχνιδιού. Ο νικητής ενός ματς παραμένει στη θέση του, ενώ ο ηττημένος ολοκληρώνει τη συμμετοχή του και αντικαθίσταται από νέο παίκτη. Εάν ένας παίκτης συμπληρώσει 4 συνεχόμενες νίκες, προκρίνεται απευθείας στη δεύτερη φάση του Grand Prix, όπου θα συμμετάσχουν τουλάχιστον 32 παίκτες σε κάθε παιχνίδι. Παίκτες που θα σημειώσουν λιγότερες από 4 συνεχόμενες νίκες στην πρώτη φάση έχουν τις εξής δυνατότητες:

Α) Να σταματήσουν, αποδεχόμενοι το αποτέλεσμα, και να περιμένουν να δουν εάν αυτοί που θα σημειώσουν 4 νίκες μέχρι το τέλος της πρώτης φάσης είναι λιγότεροι από 32, οπότε οι θέσεις θα συμπληρωθούν με κλήρωση ανάμεσα σε όσους έχουν σημειώσει 3 νίκες ή, εάν και πάλι το πλήθος δεν επαρκεί, με κλήρωση ανάμεσα σε όσους έχουν σημειώσει 2 νίκες κ.ο.κ.

Β) Να προσπαθήσουν εκ νέου στο ίδιο ή σε άλλο παιχνίδι, χάνοντας άλλη μία από τις συμμετοχές που δικαιούνται και παίρνοντας ξανά σειρά προτεραιότητας. Στην περίπτωση που ξαναδοκιμάζουν στο ίδιο παιχνίδι, οι όποιες τυχόν νίκες έχουν ήδη σημειώσει σε προηγούμενη συμμετοχή τους διαγράφονται εντελώς από τους πίνακες και δεν λαμβάνονται καθόλου υπόψη για τη συνέχεια του Grand Prix.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Παίκτης που έχει δηλώσει συμμετοχή σε ένα παιχνίδι μπορεί να ξαναπαίξει σε αυτό με το ίδιο κουπόνι, εφόσον δεν έχουν συμπληρωθεί και οι δύο συμμετοχές που αναγράφονται σε αυτό. Εάν και οι δύο συμμετοχές έχουν συμπληρωθεί, ο παίκτης θα πρέπει να προσκομίσει καινούριο κουπόνι για να συμμετάσχει εκ νέου. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να προσκομίσουν κουπόνια που δεν αναγράφουν το όνομά τους και τα δικά τους στοιχεία προκειμένου να συμμετάσχουν σε κάποιο παιχνίδι.

Σε περίπτωση που οι παίκτες που θα σημειώσουν 4 συνεχόμενες νίκες σε κάποιο παιχνίδι είναι περισσότεροι από 32, θα γίνουν αγώνες κατάταξης μεταξύ όσων από αυτούς χρειαστεί, ώστε να μείνουν τελικά 32 διαγωνιζόμενοι. Εάν κριθεί απαραίτητο, θα γίνει κλήρωση για να αποφασιστεί ποιοι θα είναι αυτοί που θα δώσουν αγώνες κατάταξης.

7. Στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού, η οποία θα ξεκινήσει στις 11:00 την Κυριακή 6 Οκτωβρίου, οι παίκτες θα χωριστούν σε 16 ζευγάρια ανά παιχνίδι. Οι νικητές κάθε ζευγαριού θα παίξουν σε νέους διαδοχικούς γύρους, από τους οποίους θα προκύψουν αντίστοιχα 8, 4 και 2 ζευγάρια (ημιτελικός γύρος). Οι νικητές του ημιτελικού γύρου προκρίνονται για τον μεγάλο τελικό, ενώ οι ηττημένοι για τον μικρό.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οσοι αποκλείονται από τη δεύτερη φάση του διαγωνισμού και μετά (πλην της περίπτωσης των ηττημένων των ημιτελικών που προκρίνονται στον μικρό τελικό) ολοκληρώνουν εκεί τη συμμετοχή τους οριστικά στο συγκεκριμένο παιχνίδι του Grand Prix Βορείου Ελλάδος.

8. Οσοι προκρίνονται για να διαγωνισθούν στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού, θα πρέπει να προσκομίζουν αστυνομική ταυτότητα (δική τους ή του κηδεμόνα τους, εάν είναι ανήλικοι) ή άλλο στοιχείο αποδεικτικό της ταυτότητάς τους, όπως διαβατήριο ή εκλογικό βιβλιάριο. Σε αντίθετη περίπτωση, η συμμετοχή τους στη δεύτερη φάση δεν θα γίνεται αποδεκτή.

9. Οι νικητές των τριών μεγάλων τελικών κερδίζουν από 1.500 ευρώ μετρητά έκαστος, ενώ οι ηττημένοι των μεγάλων τελικών και οι νικητές των μικρών τελικών μοιράζονται μικρότερης αξίας δώρα. Από τα βραβεία των νικητών αφαιρείται ο κατά περίπτωση προβλεπόμενος, σύμφωνα με το νόμο, φόρος πριν από την επίδοσή τους.

10. Δεν επιτρέπεται σε κανέναν παίκτη να φέρει μαζί του οποιασδήποτε μορφής software (π.χ. δισκέτα, CD-ROM), με σκοπό να το χρησιμοποιήσει πριν από ή κατά τη διάρκεια των αγώνων, εκτός από την εξαίρεση που ακολουθεί. Επιτρέπεται οι παίκτες να έχουν μαζί τους, εφόσον το επιθυμούν, τα προσωπικά πληκτρολόγιά τους, ποντίκια, mousepads ή joysticks, μαζί με τους απαραίτητους drivers για τη λειτουργία τους. Θα τους δοθεί χρόνος 3-5 λεπτών για την εγκατάστασή τους, με δική τους ευθύνη, υπό την επίβλεψη των διαιτητών. Σε περίπτωση που η διάρκεια της εγκατάστασης των προαναφερθέντων κριθεί ότι είναι υπερβολικά μεγάλη και προκαλεί πρόβλημα στην ομαλή εξέλιξη του Grand Prix Βορείου Ελλάδος, οι διοργανωτές έχουν το δικαίωμα να μην την επιτρέψουν σε έναν ή περισσότερους διαγωνιζομένους κατά περίπτωση.

11. Οι οργανωτές διατηρούν το δικαίωμα ανά πάσα στιγμή να τροποποιήσουν ή να εμπλουτίσουν τους γενικούς και ειδικούς κανονισμούς, εφόσον κρίνουν ότι κάτι τέτοιο θα βοηθούσε στην καλύτερη διεξαγωγή του Grand Prix Βορείου Ελλάδος. Η οργανωτική επιτροπή του Grand Prix Βορείου Ελλάδος είναι η μόνη αρμόδια σε κάθε περίπτωση για να κρίνει τυχόν ενστάσεις ή να πάρει οποιαδήποτε απόφαση αφορά στην ομαλή διεξαγωγή του Grand Prix, ενώ κάθε απόφασή της είναι τελεσίδικη και δεν επιδέχεται αμφισβήτηση. Παίκτες που επιδεικνύουν αντιαθλητική ή ανάρμοστη συμπεριφορά θα αποκλείονται αυτόματα από το διαγωνισμό.

12. Σε περίπτωση που για λόγους ανωτέρας βίας ή εξαιτίας τεχνικού ή άλλου προβλήματος που δεν είναι δυνατόν να επιλυθεί το Grand Prix Βορείου Ελλάδος δεν ολοκληρωθεί εντός του τριημέρου και των προβλεπόμενων ωρών λειτουργίας της αίθουσας διεξαγωγής του, οι οργανωτές διατηρούν το δικαίωμα επανάληψης, συνέχισης σε άλλη ημερομηνία ή ματαίωσης του Grand Prix Βορείου Ελλάδος χωρίς καμία υποχρέωση οποιασδήποτε αποζημίωσης προς τους συμμετέχοντες σε αυτό. Οι συμμετέχοντες στο Grand Prix Βορείου Ελλάδος αποδέχονται, χωρίς καμία επιφύλαξη και χωρίς δικαίωμα ένστασης για οποιονδήποτε λόγο, ότι οι οργανωτές δεν είναι υποχρεωμένοι να τους αποζημιώσουν εάν δεν μείνουν ικανοποιημένοι για μέρος ή το σύνολο του Grand Prix Βορείου Ελλάδος, ακόμα και εάν κάποια ένστασή τους γίνει αποδεκτή από την οργανωτική επιτροπή.

13. Η συμμετοχή στο Grand Prix Βορείου Ελλάδος δεν δημιουργεί καμιάς μορφής δικαίωμα ή προνόμιο στους συμμετέχοντες που συνεχίζει να υφίσταται μετά τη λήξη του Grand Prix, αλλά αποτελεί μία δωρεάν προσφορά του περιοδικού "PC Master" προς το αναγνωστικό κοινό του και μόνο. Εάν η προσφορά αυτή δύναται να προξενήσει οποιασδήποτε μορφής πρόβλημα σε κάποιους από τους συμμετέχοντες ή τους επιθυμούντες να συμμετάσχουν ή διαταράσσει καθ' οιονδήποτε τρόπο την προσωπική, εργασιακή, σχολική, κοινωνική και οικογενειακή γαλήνη ή την καλή σωματική, πνευματική και ψυχική υγεία των ιδίων ή των γονέων και κηδεμόνων τους, εφόσον είναι ανήλικοι, τότε οι περί ου ο λόγος συμμετέχοντες ή επιθυμούντες να συμμετάσχουν αποκλείονται αυτόματα από το Grand Prix Βορείου Ελλάδος, σε όποια φάση κι αν βρίσκεται αυτό. Τα βραβεία του Grand Prix Βορείου Ελλάδος σε καμία περίπτωση δεν αποτελούν αποζημίωση ή αμοιβή οποιασδήποτε μορφής για τους συμμετέχοντες σε αυτό.

ΕΙΔΙΚΟΙ ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

A) FIFA 2002

1. Οι παίκτες θα μπορούν να επιλέξουν ελεύθερα την ομάδα της αρεσκείας τους. Εάν οι παίκτες συμφωνήσουν μεταξύ τους για οτιδήποτε αφορά στο μεταξύ τους παιχνίδι, η συμφωνία τους γίνεται αποδεκτή ακόμα κι αν αντιβαίνει τους όρους συμμετοχής, εφόσον δεν προκαλείται κάποιο πρόβλημα στην ομαλή διεξαγωγή του Grand Prix.

2. Σε περίπτωση που χρειαστεί "πάγωμα" του παιχνιδιού για οποιονδήποτε λόγο, θα πρέπει ο παίκτης να ενημερώνει τον αρμόδιο διαιτητή, προκειμένου να του δοθεί η σχετική άδεια.

3. Νικητής αναδεικνύεται όποιος σημειώσει τα περισσότερα τέρματα στον προκαθορισμένο χρόνο, ο οποίος θα εξαρτηθεί από το πλήθος των παικτών που θα προσέλθουν και θα ανακοινωθεί πριν από την έναρξη των αγώνων. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ακολουθεί παράταση και πέναλτι.

4. Οι ρυθμίσεις του παιχνιδιού είναι οι εξής:

ΚΑΙΡΟΣ ΑΙΘΡΙΟΣ
ΑΛΛΑΓΕΣ 3
ΚΟΠΩΣΗ ΝΑΙ
ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ ΣΥΝΕΧΕΣ
ΑΛΛΑΓΗ ΟΜΟΙΑΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΝΑΙ
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΝΟΝΙΚΗ
ΑΥΣΤΗΡΟΤΗΤΑ ΔΙΑΙΤΗΤΗ ΤΥΧΑΙΑ
ΚΑΡΤΕΣ, ΟΦΣΑΪΝΤ ΝΑΙ
ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΙ ΝΑΙ
ΣΥΝΘΕΣΗ, ΤΑΚΤΙΚΕΣ, ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΜΑΔΑΣ
ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

B) DUNGEON SIEGE

1. Οι παίκτες μπορούν να διαμορφώσουν ελεύθερα τα χαρακτηριστικά του ήρωα που θα επιλέξουν, δεν μπορούν όμως να ξεκινήσουν με έτοιμο δικό τους ήρωα.

2. Τα παιχνίδια θα διεξάγονται σε mode player vs player και οι παίκτες θα ξεκινούν από τυχαία σημεία της πίστας, με σκοπό την επίτευξη όσο το δυνατόν περισσότερων kills κατά τη διάρκεια προκαθορισμένου χρόνου, ο οποίος θα εξαρτηθεί από το πλήθος των συμμετεχόντων και θα ανακοινωθεί πριν από την έναρξη των αγώνων.

3. Νικητής θα αναδεικνύεται όποιος συγκεντρώσει, μετά το πέρας του προκαθορισμένου χρόνου, τους περισσότερους βαθμούς. Ενας βαθμός θα δίνεται για κάθε kill τέρατος και 3 βαθμοί για κάθε kill του αντίπαλου παίκτη. Οταν ένας παίκτης σκοτώνεται, στην προκριματική φάση θα μπορεί να κρατά τα αντικείμενα και τα χρήματά του. Σε επόμενες φάσεις θα είναι δυνατόν αυτό να αλλάξει. Το επίπεδο δυσκολίας θα μεταβάλλεται, επίσης, ανάλογα με τη φάση του διαγωνισμού.

Καλή επιτυχία σε όλους!



ELECTRONIC Arts

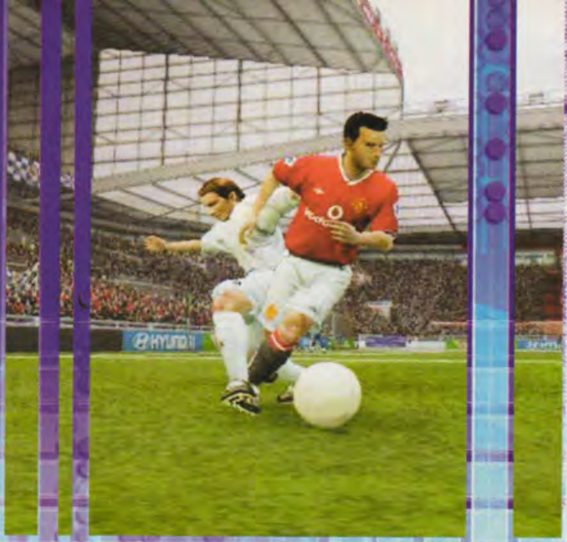
Τα hits του φετινού χειμώνα

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr

Στις 25 Ιουλίου είχα την τιμή να είμαι μεταξύ των ουκ ολίγων συντακτών από τον παγκόσμιο Τύπο στο event της Electronic Art. Μαζί με άλλους δύο συναδέλφους από την Ελλάδα, βρεθήκαμε σε αυτό το event, που διεξήχθη στα γραφεία της εταιρείας λίγο έξω από το Λονδίνο, για την παρουσίαση τεσσάρων τίτλων που θα κυκλοφορήσουν στα τέλη της χρονιάς. Οι τέσσερις αυτοί τίτλοι είναι οι: James Bond 007: NightFire, The Lord of the Rings: The Two Towers, Harry Potter and the Chamber of Secrets και, φυσικά, το FIFA 2003. Μη φανταστείτε ότι αυτοί είναι οι μοναδικοί τίτλοι που έχει στα σκαριά η Electronic Arts, απλώς αυτούς επέλεξε να μας παρουσιάσει. Ως γνωστόν, (και) η Westwood Studios ανήκει στην EA, συνεπώς η γραμμή παραγωγής είναι αρκετά μεγάλη.

Από τα τέσσερα αυτά παιχνίδια, εκείνο που τραβάει περισσότερο τα βλέμματα σε σχέση με τα άλλα είναι το Lord of the Rings: The Two Towers. Δυστυχώς (το λέω αυτό με δάκρυα στα μάτια), όμως, είναι ο μοναδικός τίτλος που ΔΕΝ θα βγει σε format για PC! Προτού παρακολουθήσω το event, είχα κάτι υπόνοιες ότι το παιχνίδι δεν θα είναι για PC, αλλά ήλπιζα για το αντίθετο. Κατά τη διάρκεια του event μου δόθηκε ουκ ολίγες φορές η ευκαιρία να συνομιλήσω με προγραμματιστές του παιχνιδιού και η κλασική ερώτηση ήταν ίδια... "ΓΙΑΤΙ;!".

Πώς έχουν το δικαίωμα να στερούν εμάς τους hardcore gamers από τον πιο διάσημο τίτλο τους; Anyway, ας μη μακρηγορώ άλλο, περισσότερα γι' αυτό το θέμα μπορείτε να διαβάσετε στο ένθετο "Το Πικρό Ποτήριον". Πάμε τώρα να δούμε αναλυτικά τα τρία παιχνίδια, που εκτός των άλλων formats, θα υποστηρίζουν και PC.



Μεσούντος του καλοκαιριού, όταν στην Αθήνα ο υδράργυρος φλέρταρε με τους 40 (και βάλε) βαθμούς, η διάσημη Electronic Arts φρόντισε να μας ενημερώσει για τέσσερα παιχνίδια της, τα οποία βρίσκονται στα σκαριά. Η παρουσίαση έγινε στο Λονδίνο, όπου οι θερμοκρασίες είναι παραδοσιακά αρκετά χαμηλές. Τελικά, όμως, δεν τη γλίτωσα. Η θερμοκρασία ανέβηκε στα ύψη και για όλα ευθύνεται η Electronic Arts!

FIFA FOOTBALL 2003

FORMATS: PS2, XBOX, GAMECUBE, PC, GBA
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ: ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2002

Με το που άρχισε η παρουσίαση του συγκεκριμένου παιχνιδιού, το πρώτο που έσπευσαν να τονίσουν οι προγραμματιστές είναι ότι δεν πρόκειται για άλλο ένα FIFA... Αυτή τη φορά η Electronic Arts θα χτυπήσει τρεις φορές το μαγικό ραβδάκι της και θα βγάλει κάτι αρκετά πρωτοποριακό στο χώρο του soccer gaming. Δυστυχώς, το παιχνίδι ήταν σε πολύ πρώιμο στάδιο και έτσι δεν μπορώ να κρίνω αντικειμενικά αν αυτές οι δηλώσεις ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Απ' όσο είδα και έπαιξα, όμως, διαπίστωσα ότι έχει γίνει φοβερή δουλειά στα μοντέλα των χαρακτήρων και πιο συγκεκριμένα στα πρόσωπα αυτών! Οι Beckham, Carlos και τα άλλα διάσημα παλικάρια του παγκόσμιου ποδοσφαίρου φιγουράρουν με νέα, απολύτως ρεαλιστικά και βελτιωμένα πρόσωπα (ναι, ο Beckham έχει το κούρεμα του Μουντιάλ). Ακόμη μία σημαντική καινοτομία είναι η αντιμετώπιση της μπάλας ως αυτόνομο αντικείμενο και όχι ως προέκταση του παίκτη που την έχει στην κατοχή του (πόπο!, πώς τα λέω...). Κοινώς η μπάλα δεν είναι "μαγνητική", όπως συνέβαινε παλαιότερα, αλλά κινείται πιο φυσικά. Για παράδειγμα, καθώς ο παίκτης τρέχει, η μπάλα ανοίγεται μπροστά του, αυξάνοντας έτσι τις πιθανότητες για κλέψιμο.

Πρωτοτυπιών συνέχεια... Το χτύπημα του φάουλ είναι λίγο πιο μερακλίδικο, καθώς σας επιτρέπει να βάζετε φάλτσα και να επιλέγετε το σημείο όπου θα πάει η μπάλα. Ανάλογα με την ικανότητα του παίκτη σας στα φάουλ, αυξάνονται οι πιθανότητες για εύστοχη εκτέλεση... όχι, όμως, για γκολ. Το γκολ θα εξαρτηθεί από την ικανότητα του τερματοφύλακα για απόκρουση. Το Artificial Engine έχει "ξηλωθεί" και ξαναφτιαχτεί από την αρχή, δίνοντας μεγαλύτερη βάση στην τακτική, τη συνεργασία και στις ικανότητες του εκάστοτε παίκτη. Πλέον ο παίκτης που χειρίζεστε χρειάζεται τους συμπαίκτες του, γιατί αλλιώς το γκολ θα είναι σχεδόν αδύνατο (δεν είναι όλοι παίκτες Ronaldinio). Τέλος, έχουν γίνει αρκετές βελτιώσεις στην παρουσίαση του παιχνιδιού (κάμερες, replay, παρουσιαστής) για να μοιάζει κάθε ματς σαν να προβάλλεται από την τηλεόραση.

Αυτή ήταν η λίστα με τις αλλαγές που είδαμε στο παιχνίδι. Αναμένεται μέχρι την τελική κυκλοφορία του να ενσωματωθούν και άλλα νέα στοιχεία. Το ερώτημα, όμως, είναι, θα προλάβουν μέχρι τον Νοέμβριο ή θα πάρουν παράταση; Ισως πάμε και στα πέναλτι :)

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

FORMATS: PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA, PS, GBC, PC
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ: 15 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

Από τα λίγα παιχνίδια που έχουν τόσο ακριβή ημερομηνία κυκλοφορίας, η οποία δεν χωράει καθυστερήσεις, διότι συμπίπτει με την προβολή στις σκοτεινές αίθουσες της ομώνυμης ταινίας, βασισμένης στα βιβλία της Rowling. Τόσο η δεύτερη ταινία όσο και το δεύτερο παιχνίδι της σειράς Harry Potter επιφυλάσσουν αρκετές εκπλήξεις στους μικρούς μας φίλους. Το παιχνίδι είναι βασισμένο κατά πολύ μεγάλο βαθμό στην ταινία και, όπως είναι λογικό, απευθύνεται σε μικρές ηλικίες (for u, Κλάδη). Χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του Unreal, στην οποία έχει γίνει μια σειρά σημαντικών βελτιώσεων (στα textures, models, rendering κ.λπ.). Αρχικά, βέβαια, είχα ενδοιασμούς για το πόσο καλά θα ήταν τα γραφικά, όταν, όμως, τα είδα εν δράσει, κατάλαβα ότι όντως πρόκειται για πολύ καλή δουλειά! Τόσο καλή δουλειά, μάλιστα, που ξεπερνούσε σε ποιότητα όλων των άλλων formats (PS2, Xbox και Gamecube που υποτίθεται ότι έχουν καταπληκτικά γραφικά). Βέβαια, έπαιζαν ρόλο και τα monitors που υπήρχαν στην παρουσίαση για τη χειρότερη απόδοση των κονσόλων, αλλά σε γενικές γραμμές το παιχνίδι είχε πολύ καλά γραφικά.

Το στυλ παιχνιδιού είναι ακριβώς όπως αυτό του προκατόχου. Υπερβολικά απλό, ξεκούραστο, χωρίς να ταλαιπωρεί το νεαρό παίκτη με πολυπλοκότητες και μπερδεμένες καταστάσεις. Τρέχεις, πηδάς, μαζεύεις γλυκάκια, ανοίγεις μυστικές πόρτες και απολαμβάνεις βιντεάκια. Το γεγονός ότι είχα την ευκαιρία να απολαύσω το παιχνίδι (γεμάτη) μία ώρα σε συνδυασμό με το ότι ήταν σχεδόν ολοκληρωμένο (όχι σαν το FIFA που ήταν σε πολύ πρώιμο στάδιο), με οδήγησε στο συμπέρασμα ότι αυτός ο τίτλος είναι αποκλειστικά και μόνο για μικρές ηλικίες. Μπορεί για οποιονδήποτε gamer η τόση απλότητα να κουράζει (όπως συνέβη και στην περίπτωσή μου),

ΓΡΑΦΕΙΑ & ΘΕΡΕΤΡΑ

Οπως ανέφερα, το event έγινε στα γραφεία της EA στο Λονδίνο. Ο όρος "γραφεία" δεν νομίζω ότι ταιριάζει απόλυτα σε αυτό που είδαν τα μάτια μου. Το εργασιακό περιβάλλον (ιδού η κατάλληλη λέξη) των υπαλλήλων της εταιρείας είναι ένας γυάλινος πύργος, με τεράστιους εσωτερικούς χώρους, καφετέρια, εστιατόρια και όλα αυτά δίπλα σε μια τεράστια λίμνη με κατάλευκους κύκνους και αγριόχηνες (θα έφερναν και τον Κλάδη, αλλά δεν ευδοκιμεί στο κλίμα του Λονδίνου :P). Βλέποντας αυτό το κτήριο, κατάλαβα τι σημαίνει σεβασμός στους υπαλλήλους. Δεν γνωρίζω εάν και σε άλλες εταιρείες του εξωτερικού υπάρχουν αντίστοιχες εγκαταστάσεις, πάντως, αντικρίζοντας αυτό το θέαμα, έμεινα άναυδος. Εάν, λοιπόν, οι συνθήκες εργασίας αντικατοπτρίζουν την αποδοτικότητα των εργαζομένων σε μια εταιρεία, τότε κατέληξα στο συμπέρασμα ότι οι προγραμματιστές της Blizzard (μια και τα παιχνίδια της Blizzard είναι ένα κι ένα) θα εργάζονται στις Μαλδίβες, ενώ ολημερίς καλλίγραμμες Ασιάτισσες θα τους κάνουν μασάζ στα δάχτυλα και στους καρπούς. Το πιο εντυπωσιακό που συνάντησα σε έναν εσωτερικό χώρο των γραφείων ήταν ένας πύργος Jenga (το παιχνίδι με τα ξύλινα τουβλάκια), ο οποίος ήταν γιγαντιαίων διαστάσεων (στημένος κανονικά ήταν 1 μέτρο και κάτι ψιλά) και υπήρχε εκεί για τη διασκέδαση και ξεκούραση των υπαλλήλων, οι οποίοι μπορούσαν να παίζουν στα διαλείμματα . Βλέποντας όλα αυτά και αναλογιζόμενος το μαστίγιο του Κράτσα που θα περίμενε στην πατρίδα, παρακάλεσα του υπευθύνους εκεί να με προσλάβουν ως playtester στα παιχνίδια τους. Αφού αρνήθηκαν ευγενικά, τους είπα ότι μπορώ να πλένω και πιάτα, να χτενίζω τους κύκνους, να καθαρίζω τις τουαλέτες και να τους κάνω μασάζ! Παρόλο που έκλαψα πικρά και παρακάλεσα γονατιστός... μπήκα στο αεροπλάνο της επιστροφής και here I am :). Βέβαια, μόλις γύρισα πίσω και έκανα τα μπανάκια μου στο Αιγαίο, ξέχασα τα πάντα.

πρέπει, όμως, να αναλογιστούμε ότι η νέα γενιά των gamers, που κάθεται στο πληκτρολόγιο από την ηλικία των έξι με επτά χρόνων, δεν έχει ούτε την υπομονή, ούτε τη δυνατότητα αλλά και ούτε πρέπει να παίξει παιχνίδια όπως το Warcraft III, το Quake και άλλα, τα οποία είναι υπερβολικά περίπλοκα και προπάντων υπερβολικά βίαια! As simple as that...

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

FORMATS: PS2, XBOX, GAMECUBE, PS, PC
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ: ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2002

Πρόκειται για το μεγάλο αστέρι της EA για το PC (αφού το Lord of the Rings δεν μας κάνει την τιμή). Συγκεκριμένα, είναι το πρώτο παιχνίδι, βασισμένο στις ταινίες James Bond, που θα κατορθώσει να κυκλοφορήσει και για PC! Επιπλέον, το φοβερό σενάριό του, το οποίο κάλλιστα θα μπορούσε να γίνει ταινία στο κινηματογράφο, περιλαμβάνει ακριβώς ό,τι θα έκανε ο νταμπλ όόου σέβεν (007), δηλαδή gadgets, μπαμ μπουμ, γυναικάρες, αυτοκίνητα, "μωρά", κοσμικές εκδηλώσεις και, φυσικά, πανέμορφες κουκλάρες! Το Nightfire είναι κατά βάση action πρώτου προσώπου, με δυναμικές εναλλαγές σε τρίτο πρόσωπο, ούτως ώστε να αποκομίζεται το μέγιστο δυνατό feedback του περιβάλλοντος χώρου από τον παίκτη. Παρόλο που στην αρχή εξαπατήθηκα ότι το παιχνίδι χρησιμοποιούσε τη μηχανή γραφικών του Quake III, ρωτώντας το δημιουργό του, με βεβαίωσε ότι πρόκειται για μια νέα μηχανή γραφικών, σχεδόν ίδια με αυτήν του Quake. Το single player θα εξελίσσεται σε δέκα Χολιγουντιανές τοποθεσίες και μεγάλο ρόλο θα παίζουν τα gadgets του Bond, τα οποία θα επιδέχονται αναβαθμίσεων (gadget εστί όλα τα στυλό, κινητά, ρολόγια και παρόμοια αντικείμενα που έχουν διάφορα κόλπα και είναι δημιουργήματα του διάσημου Q). Αυτό που με ξετρέλανε είναι ότι το Nightfire σου προσφέρει εναλλασσόμενη δράση, δηλαδή δεν είναι συνέχεια first person, μπαμ μπουμ και ξύλο. Σε διάφορες πίστες το στυλ παιχνιδιού αλλάζει τελείως, καθώς σου δίνεται η ευκαιρία να οδηγήσεις διάφορα οχήματα, που χαρακτηρίζουν έναν παγκόσμιο μυστικό πράκτορα, όπως η porche υποβρύχιο! Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, η multiplayer δυνατότητα του παιχνιδιού, MONO στο PC format, επαναλαμβάνω για τους κονσολάδες που κάνουν τα στραβά μάτια, MONO για το PC, συμπληρώνει το καταπληκτικό σκηνικό. Μέχρι 32 άτομα μπορούν να παίξουν κλασικό στυλ multiplayer παιχνιδιού (deathmatch, capture the flag κ.ά.). Οταν ρώτησα τον προγραμματιστή του παιχνιδιού εάν θα πρωτοτυπούσαν στις επιλογές για multiplayer (π.χ. Capture the Top Model), μου είπαν ότι σίγουρα θα κάνουν κάτι πρωτοποριακό, αλλά ακόμα δεν μπορούν να αποκαλύψουν τι... Οταν προσπάθησα να συνεχίσω τις ερωτήσεις μου, ο lead programmer με εγκατέλειψε με την πρόφαση ότι είχε να μιλήσει και σε άλλους!



Ρεαλισμός στο χειρισμό και τη συμπεριφορά της μπάλα θα είναι ένα από τα motto του νέου FIFA.



Αυτή η εικόνα μού θυμίζει την πρώτη ταινία, στη σκηνή όπου ο Legolas κάρφωσε τρία απανωτά βέλη! Θεός...



Ενα από τα πιο ωραία gadgets του Bond είναι τα γυαλιά του με τις ακτίνες Χ. Πολύ έξυπνο...





Παρόλο που το παιχνίδι έχει το όνομα της δεύτερης ταινίας (The Two Towers), υπάρχουν πίστες βασισμένες στην πρώτη, όπως εδώ στα Mines of Moria.

Δεν πιστεύω ότι τον κούρασα, μόνο 42 ερωτήσεις του έκανα... Προτού κλείσω, να αναφέρω ότι ο διάσημος ηθοποιός Pierce Brosnan έχει υπογράψει συμβόλαιο με την ΕΑ, ούτως ώστε να δανείσει τη φωνή, το στυλ και το πρόσωπό του στον ήρωα του παιχνιδιού. Καλή φάση...

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το ταξιδάκι μου στο Λονδίνο, η επίσκεψη στα... ανάκτορα της Electronic Arts, η δοκιμή τίτλων που άλλοι gamers μπορούν μόνο να ονειρεύονται, τα ατελείωτα δάκρυα από τη στενοχώρια μου επειδή, τελικά, το Lord of the Rings: The Two Towers δεν θα βγει σε έκδοση για το PC, με κάνουν να ξεχνάω τις αμέτρητες ουλές στην πλάτη μου από τα μαστίγια του αφέντη Κράτσα (πρέπει να δείτε τη συλλογή από μαστίγια που έχει. Ο Indiana είναι κομπογιαννίτης μπροστά του).

Ο ανταποκριτής Νίκος Κόντης, από τα βάθη του σκοτεινού dungeon του "PC Master", σας εύχεται καλό μήνα!

PC

ΤΟ ΠΙΚΡΟ ΠΟΤΗΡΙΟΝ

Για τον τίτλο Lord of the Rings: The Two Towers η ΕΑ υπέγραψε αποκλειστικά συμβόλαια με τους δημιουργούς της ταινίας! Τα γραφικά του είναι ακριβής αντιγραφή της ταινίας και οι φωνές των χαρακτήρων είναι αυτές των ηθοποιών. Πρόκειται για το πρώτο παιχνίδι που είναι βασισμένο στην ταινία, αλλά σύμφωνα με τα αποκλειστικά συμβόλαια που έχει υπογράψει η ΕΑ, υπόσχεται ότι κατά το 2003 και 2004 θα κυκλοφορήσει και άλλους τίτλους βασισμένους στην ίδια σειρά. Δικαιώματα για Lord of the Rings παιχνίδια, όμως, έχει και η εταιρεία Universal, η οποία έχει υπογράψει συμβόλαια που είναι βασισμένα στα βιβλία του Tolkien. Το καλό είναι ότι οι δύο τίτλοι που θα κυκλοφορήσει η Universal θα υποστηρίζουν έκδοση για PC. Το παιχνίδι θα υποστηρίζει δύο formats: PlayStation 2 και GameBoy Advanced (GBA). Θα σας δίνεται η δυνατότητα να παίξετε τους ήρωες Aragorn, Legolas και Gimli (για το PS2), ενώ στο GBA θα μπορείτε να παίξετε τους Aragorn, Legolas, Gandalf και Frodo. Πριν από κάθε αποστολή υπάρχει σχετικό βίντεο από την ταινία και αμέσως μετά μεταφέρεστε στον πυρετό της δράσης, με τον ήρωα της επιλογής σας. Συνολικά υπάρχουν 16 αποστολές, στις οποίες πρέπει να αποδείξετε τις πολεμικές ικανότητές σας. Το παιχνίδι είναι action, προοπτικής τρίτου προσώπου, με ορισμένα χαρακτηριστικά από RPG. Οι χαρακτήρες σας ανεβαίνουν σε επίπεδα και αποκτούν νέες κινήσεις και επιθέσεις με τα όπλα τους (combo), τις οποίες μπορείτε να εκτελείτε πατώντας τον κατάλληλο συνδυασμό πλήκτρων! Τα γραφικά είναι αψεγάδιαστα, σε σημείο που αναρωτιόμουν εάν το παιχνίδι έβγαινε σε PC, τι απαιτήσεις θα είχε! Επειδή δεν είχε προλάβει να βγει παιχνίδι για την πρώτη ταινία (Fellowship of the Ring) και για να μην καθυστερούν οι προγραμματιστές στην ΕΑ, "πήδηξαν" κατευθείαν στη δεύτερη ταινία. Ετσι, ορισμένοι αντίπαλοι και περιοχές που θα συναντήσετε στο Lord of the Rings: The Two Towers είναι και από το Fellowship of the Ring. Παρόλο που άφησαν κάποια υπονοούμενα (χωρίς να κάνουν επίσημες δηλώσεις) ότι ο συγκεκριμένος τίτλος μπορεί να βγει στο μέλλον και για PC, δεν πιστεύω ότι κάτι τέτοιο θα γίνει πραγματικότητα. Δύο λύσεις υπάρχουν στην προκειμένη περίπτωση: ή θα πρέπει να πάρω PS2 ή ως τότε να έχει βγει το Quake IV, αλλιώς με κόβω να πηγαίνω σε μονάδα απεξάρτησης...



Ο Aragorn, γιος του Arathorn, μάχεται τα λυσσαλέα goblins... Ολα θα πέσουν στα πόδια του!



Εικόνα του Lord Of The Rings από το GameBoy Advanced.



Οι γυναίκες που θα συναντήσετε στις κοσμικές εκδηλώσεις ως James Bond είναι από τις ομορφότερες που έχετε δει σε PC game. Κάτι καμπύλες...



Δεν θα μπορούσε να λείπει το sniper mode από ένα σοβαρό Bond παιχνίδι.



ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ του SOFTWARE

Τι συμβαίνει στην Ελλάδα



Η πειρατεία είναι ένα παγκόσμιο φαινόμενο το οποίο εξελίσσεται παράλληλα με την εξάπλωση των υπολογιστών και του Internet. Η πειρατεία προγραμμάτων για υπολογιστές έρχεται σε αντίθεση με τους ήδη υπάρχοντες νόμους περί πνευματικής ιδιοκτησίας (όχι μόνο στη χώρα μας, αλλά και σε όλο τον κόσμο) και υπονομεύει την περαιτέρω εξέλιξη της βιομηχανίας. Στο αφιέρωμα που ακολουθεί θα εξετάσουμε τόσο τους παράγοντες που οδηγούν στη διαιώνιση του προβλήματος όσο και τις επιπτώσεις της πειρατείας στη βιομηχανία προγραμμάτων αλλά και στο αγοραστικό κοινό γενικότερα.

των Ορέστη Μανούσου, Χάρη Κλάδη

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της περυσινής έρευνας της BSA (Business Software Alliance) σχετικά με την πειρατεία λογισμικού σε παγκόσμιο επίπεδο, κατά το έτος 2000 η χώρα μας κατείχε την πρώτη θέση στη Δυτική Ευρώπη με ποσοστό 66% (την πρώτη σε παγκόσμιο επίπεδο κατέχει το Βιετνάμ με 97% και την τελευταία οι ΗΠΑ με 24%). Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με τη συνεχιζόμενη αύξηση της πειρατείας σε παγκόσμιο επίπεδο κατά το 2001, μας οδήγησε στην απόφαση γι' αυτή την έρευνα. Σκοπός της είναι να ενημερώσει τον αναγνώστη του περιοδικού (είτε αυτός αγοράζει αυθεντικό είτε πειρατικό λογισμικό) και τελικά να τον βοηθήσει να διαμορφώσει μια σφαιρική και εμπεριστατωμένη άποψη πάνω στο θέμα της πειρατείας. Για να συμβεί αυτό, φυσικά, θα πρέπει να ακουστούν όλες οι απόψεις των "εμπλεκομένων" (καταναλωτές, παραγωγοί και πειρατές). Εκτός αυτών, θα γίνει μια αναφορά στις επιπτώσεις της πειρατείας λογισμικού, οι οποίες είναι τόσο οικονομικές όσο και κοινωνικές, όπως θα φανεί στη συνέχεια της έρευνας. Ακόμη δεν θα μπορούσε να παραλειφθεί η αναφορά στη νομοθεσία που ισχύει για το συγκεκριμένο θέμα, όπως και στις προσπάθειες αντιμετώπισης του προβλήματος από τις εταιρείες παραγωγής (όχι μόνο κατά το πρόσφατο παρελθόν αλλά και στο παρόν). Η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των μέτρων αυτών, καθώς και μερικά γενικά συμπεράσματα είναι η αναπόφευκτη και λογική κατάληξη αυτής της έρευνας.

Οι περισσότεροι από τους χρήστες έχουν έρθει, άλλοι σε μικρότερο και άλλοι σε μεγαλύτερο βαθμό, σε επαφή με πειρατικά προγράμματα σε κάποια φάση της ζωής τους. Ειδικά παλαιότερα, στην εποχή της Amiga, του Atari και του Amstrad, όταν πολλές εταιρείες προγραμμάτων και παιχνιδιών δεν εκπροσωπούνταν στην Ελλάδα, ουκ ολίγοι κατέφευγαν στην εύκολη λύση της πειρατείας. Πειρατεία, για να ξεκαθαρίσουμε λίγο τα πράγματα, είναι η αντιγραφή ή αναπαραγωγή λογισμικού υπολογιστών χωρίς τη νόμιμη άδεια του παραγωγού, με οποιονδήποτε σκοπό (δημοσίευση, πώληση κ.λπ.). Ισως η μόνη εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα ήταν η δημιουργία backup δισκέτας. Αυτός ήταν ο μόνος "νόμιμος" τρόπος αντιγραφής στην εποχή των 16άμπιτων μηχανημάτων. Σήμερα, παρόλ' αυτά, ακόμη κι αυτό απαγορεύεται, αφού τα CD-ROMs είναι πολύ πιο αξιόπιστα μέσα αποθήκευσης πληροφοριών από τα γνωστά μας floppy disks και οι εταιρείες είναι διατεθειμένες να αντικαταστήσουν τους κατεστραμμένους δίσκους με ελάχιστη ή ακόμη και χωρίς καμία οικονομική επιβάρυνση του χρήστη. Η πραγματικότητα, όπως ξέρουμε όλοι, "απέχει παρασσάγγας" από τη θέση αυτή των παραγωγών.

Η πειρατεία ήταν ανέκαθεν ένα "καυτό" θέμα της επικαιρότητας από την εμφάνισή του, αφού συμβαδίζει με τις εξελίξεις στο χώρο των υπολογιστών. Οι εταιρείες παραγωγής έχουν κατά καιρούς προσπαθήσει να αποτρέψουν τους πειρατές από το να αντιγράψουν τα προγράμματά τους, χρησιμοποιώντας μια ποικιλία μεθόδων. Αρχικά, είχαν προσπαθήσει να τα "κλειδώσουν" με διάφορους τρόπους χωρίς όμως, την αναμενόμενη επιτυχία. Στη συνέχεια κάποιες εταιρείες στράφηκαν στη λύση του manual. Σίγουρα πολλοί από όσους διαβάζουν αυτές τις γραμμές και ήταν κάτοχοι Amiga ή Atari ST (άλλες εποχές!), θα είχαν πετύχει κάποιο παιχνίδι που, στην αρχική οθόνη ζητούσε από το χρήστη να ανατρέξει σε μια συγκεκριμένη σελίδα του εγχειριδίου του και να τυπώσει στο κενό την "x" λέξη που βρισκόταν στην "y" γραμμή. Υπήρχαν, επίσης, παιχνίδια που ζητούσαν τη λέξη-κλειδί σε κάποιο σημείο του



ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ του SOFTWARE

παιχνιδιού, για παράδειγμα, πριν από το ξεκίνημα καινούριας καριέρας [Treasure Fleet και Silver Train στο Pirates! ;-)], κάτι που καθιστούσε την ύπαρξη του manual απαραίτητη, εάν ο χρήστης επιθυμούσε όχι απλώς να παίξει το παιχνίδι αλλά και να το τερματίσει, έχοντάς το ερευνήσει σε βάθος. Δυστυχώς, αυτό που παραμέλησαν οι παραγωγοί ήταν το γεγονός ότι για κάθε κλείδωμα υπήρχε και το αντίστοιχο "σπαστήρι", το οποίο δεν αργούσε να βρεθεί. Ετσι, λοιπόν όταν κάποιος χρήστης έπαιρνε ένα πρόγραμμα, δεν ήταν λίγες οι φορές που αντίκριζε στην οθόνη του τα logos κάποιων πειρατών (συνήθως Γερμανών), οι οποίοι καυχούνταν ότι το crack προήλθε από την τάδε ομάδα hackers (Anthrax ή 7th Day για όσους θυμούνται).

Αφού, λοιπόν, οι εταιρείες παραγωγής προγραμμάτων είδαν ότι η κατάσταση παρέμενε σε γενικές γραμμές ίδια κι απαράλλαχτη, με τους πειρατές να συνεχίζουν να "σπάνε" τα δημιουργήματά τους, αποφάσισαν να απευθυνθούν στο φιλότιμο των καταναλωτών και να τους δελεάσουν προσφέροντάς τους στα αυθεντικά προγράμματα "extras" (τα γνωστά "καλούδια"), που δεν θα τους προσέφερε μια απλή αντιγραφή. Πολλά παιχνίδια κυκλοφορούσαν σε πλούσιες συσκευασίες οι οποίες περιείχαν χοντρά manuals με άφθονο ιστορικό background του παιχνιδιού, συνεντεύξεις από τους παραγωγούς, ποικιλία φωτογραφικού υλικού, tips, λεπτομερείς χάρτες, φιγούρες των ηρώων, μπλούζες (θυμάστε το φοβερό Shadow Of The Beast της Psygnosis;) και γενικά πολλά αξεσουάρ που δύσκολα θα βρει κανείς ακόμη και σήμερα. Αυτή η κίνηση εκ μέρους των παραγωγών ανέβασε την ποιότητα των αυθεντικών προγραμμάτων και δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι τους έδωσε ιστορική και συλλεκτική αξία, την οποία οι λάτρεις των games αμέσως αναγνώρισαν (κατά την άποψή μου, αυτός ο τρόπος, αν και ανέβαζε το κόστος του προϊόντος, ήταν ο καλύτερος για να καταπολεμηθεί η πειρατεία. Εκτός αυτού ανέβαζε κατακόρυφα το κύρος και τη σοβαρότητα της παραγωγού εταιρείας στην υπόληψη του αγοραστικού κοινού, αφού έδειχνε ότι αυτή σέβεται τον τελικό αποδέκτη και δεν τον αντιμετώπιζε ως απλό καταναλωτή).



Το θέμα της πειρατείας έχει εμπνεύσει κατά καιρούς πολλούς σκιτσογράφους και γελοιογράφους! Πολλοί κατορθώνουν να "πιάσουν" το νόημα του προβλήματος και να το αποδώσουν εξαιρετικά, όπως βλέπετε και μόνοι σας!

Σήμερα, όμως, πολλές εταιρείες παραγωγής προγραμμάτων (κυρίως παιχνιδιών) κυκλοφορούν τα προϊόντα τους με ελάχιστα από τα προαναφερθέντα "καλούδια", σε πλαστικές συσκευασίες που περιέχουν τα απαραίτητα CD-ROMs, ένα υποτυπώδες manual, που ούτε καν συγκρίνεται με παλαιότερες κυκλοφορίες, αφού μετά βίας ξεπερνά τις 10 σελίδες, και τίποτα παραπάνω (πάντα υπάρχουν και εξαιρέσεις). Πλέον οι φτωχές συσκευασίες φέρουν, συνήθως στο εσωτερικό τους, ένα "ξερό" serial key, το οποίο ο χρήστης πρέπει να πληκτρολογήσει όταν αυτό του ζητηθεί για να τρέξει (ή να εγκαταστήσει) το πρόγραμμα. Οπως προαναφέρθηκε, όμως, για κάθε μέτρο υπάρχει και το αντίστοιχο "αντίμετρο", το οποίο οι σύγχρονοι πειρατές αναπόφευκτα ανακαλύπτουν αργά ή γρήγορα.

ΑΝΤΙΠΕΙΡΑΤΙΚΕΣ... ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ!

Κάνοντας μια σύντομη αναδρομή στο... πειρατικό παρελθόν, βλέπουμε ότι οι εταιρείες παραγωγής λογισμικού στην Ελλάδα είχαν κάνει προσπάθειες να πάρουν τους gamers "με το μέρος τους". Σε αυτό το ένθετο υπάρχουν κάποιες διαφημίσεις που είχε δημοσιεύσει το "PIXEL" σε συνεργασία με την ELSPA στο πλαίσιο της αντιπειρατικής καμπάνιας που είχε οργανώσει η τελευταία. Μερικές δε από αυτές ήταν αρκετά πρωτότυπες και είχαν έναν χιουμοριστικό, αλλά παράλληλα σοβαρό χαρακτήρα (όπως αυτή με το φυλακισμένο πειρατή προχωρημένης ηλικίας). Ολες, όμως, αντικατόπτριζαν το κλίμα της εποχής.





Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΤΑ ΤΟΥΣ... ΑΡΧΑΪΚΟΥΣ ΧΡΟΝΟΥΣ

Η πρώτη υπόθεση πειρατείας προγραμμάτων στην Ελλάδα έκανε την εμφάνισή της την 5η Δεκεμβρίου του 1986 και "έπιασε στον ύπνο" την ελληνική Δικαιοσύνη (υπενθυμίζεται ότι τότε δεν είχε ξεκαθαριστεί ακόμη το τοπίο της νομοθεσίας σχετικά με την πληροφορική). Με αυτό εννοούμε ότι οι παραβάσεις που είχαν σχέση με την πληροφορική έως τότε ήταν κάτι "θολό", κάτι που αντιμετωπιζόταν ως κάποιο μη ηλεκτρονικό αδίκημα. Τότε, το περιοδικό "PIXEL" (τεύχος 29) έγραφε:

"Παρασκευή 5 Δεκεμβρίου 1986: Υστερα από αρκετά χρόνια λειτουργίας computer shops στη χώρα μας και έναν τουλάχιστον χρόνο συνεχούς αναφοράς του "PIXEL" και άλλων φορέων του χώρου στο καυτό θέμα της πειρατείας software, ξαφνικά κράτος και εφημερίδες ανακαλύπτουν πως 'κάτι σάπιο υπάρχει στο Βασίλειο της Δανιμαρκίας'. Ενοπλοι αστυνομικοί, με παρουσία εισαγγελέα, μπαίνουν στο κατάστημα Bit Computers στο Χαλάνδρι -περί ώραν 9:30 πρωινήν- και συλλαμβάνουν τον ιδιοκτήτη του κύριο Μπότσαρη,

ενώ προβαίνουν και σε κατάσχεση όλου του εξοπλισμού που θα μπορούσε να έχει σχέση με την αντιγραφή προγραμμάτων.

Σύμφωνα με πληροφορίες, όλη η ιστορία ξεκίνησε από μήνυση που υπέβαλλε ο Ο.Π.ΗΛ.Ε. (Οργανισμός Προστασίας Ηλεκτρονικών Εφαρμογών) με συνημμένα κάποια στοιχεία που κατάφερε να μαζέψει. Ο ιδιωτικός ντετέκτιβ κ. Π. Λάγιος, ενεργώντας για λογαριασμό του Ο.Π.ΗΛ.Ε., αγόρασε από το κατάστημα αντίγραφα προγραμμάτων εταιρειών που εκπροσωπούνται στη χώρα μας με νόμιμο αντιπρόσωπο. Αυτά τα αντίγραφα αποτέλεσαν τα 'πειστήρια' που τεκμηρίωναν τη μήνυση, οπότε με εισαγγελική εντολή κατατέθηκαν στη Διεύθυνση Οικονομικών Εγκλημάτων της Ασφάλειας Αττικής με το χαρακτηρισμό της υπόθεσης ως 'πλαστογραφία μετά χρήσεως και κλοπή πνευματικής ιδιοκτησίας'. Η πρώτη κατηγορία, αξίζει να σημειωθεί, είναι κατηγορία κακουργήματος!" (...) Η εποχή της πειρατείας φαίνεται πως έφτασε στην αρχή του τέλους της, όπως χαρακτηριστικά ανέφερε και ο συντάκτης του συγκεκριμένου άρθρου.

Το θέμα είχε απασχολήσει και τις εφημερίδες, εφόσον ήταν κάτι πρωτόγνωρο για τα ελληνικά δεδομένα (σημειωτέον ότι αυτή ήταν η πρώτη δίκη στην Ελλάδα και από τις πρώτες στην Ευρώπη που αφορούσε στο θέμα της πειρατείας). Περίπου έναν χρόνο μετά την "αρχή" του τέλους, ήρθε και η "συνέχεια", αυτή τη φορά σε ένα κεντρικό κατάστημα της... Silicon Valley, το "Εγκέφαλος" computer shop. Τον Σεπτέμβριο του 1987 η Compupress είχε κυκλοφορήσει το ελληνικό πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ. Το εν λόγω πρόγραμμα είχε κυκλοφορήσει "ξεκλείδωτο", με το σκεπτικό ότι ένα πρωτότυπο πρόγραμμα, με δύο χρήσιμα manuals, κάλυπτε πολύ περισσότερο το χρήστη από μια απλή "κόπια". Η πεποίθηση αυτή ενισχύθηκε ακόμη περισσότερο από την κυκλοφορία της νέας έκδοσης του προγράμματος, η οποία ανάμεσα σε άλλα πλεονεκτήματα έδινε στο χρήστη τη δυνατότητα να μπει στα μυστικά του προγράμματος και να το εξετάσει, έχοντας ως βοηθό το ένα απ' τα δύο manuals, το οποίο περιείχε τη δομή του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής. Οι χρήστες και τα καταστήματα φάνηκαν να "σέβονται" το πρωτοποριακό για τα ελληνικά δεδομένα της εποχής πρόγραμμα για αρκετό καιρό. Στη συνέχεια ακολούθησαν υποψίες, οι οποίες συνοδεύτηκαν από ενδείξεις, ότι το πρόγραμμα είχε πέσει θύμα πειρατείας και μάλιστα σε μεγάλη συχνότητα. Η Compupress προχώρησε σε μηνύσεις, οι οποίες οδήγησαν στην επ' αυτοφώρω σύλληψη των δύο εκ των ιδιοκτητών του καταστήματος "Εγκέφαλος", καθώς και στην κατάσχεση των μηχανημάτων που χρησιμοποιούνταν για τις αντιγραφές. Η ελληνική Δικαιοσύνη εμφανίστηκε πιο ώριμη σε αυτήν την περίπτωση, αφού στις κατηγορίες προστέθηκε και η "παράνομη αντιγραφή προγράμματος", πέρα από την "πλαστογραφία" και την "κλοπή πνευματικού δικαιώματος". Η νομοθεσία ήταν πλέον πληρέστερη, έχοντας ξεπεράσει το στάδιο, όπου κάθε παράβαση στον τομέα της πληροφορικής ήταν κάτι το ακαθόριστο. Η λέξη "υπολογιστής" αντιμετωπιζόταν πλέον με ξεχωριστό τρόπο (όπως έγραφε και το "PIXEL" τον Μάρτιο του 1989) και αιτία ήταν ο νέος νόμος που είχε ψηφιστεί το καλοκαίρι του 1988 με θέμα την πληροφορική.

Είναι, λοιπόν, προφανές ότι η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων είχε κατοχυρωθεί πλέον και στην Ελλάδα, ενώ η καταπάτησή τους αποτελούσε κακούργημα. Ενώ, λοιπόν, φαινόταν ότι το φαινόμενο της πειρατείας μπορούσε να περιοριστεί (είχε γίνει προφανές τότε -όπως ξέρουμε σήμερα- ότι η ιδέα της ολικής εξάλειψής του θεωρούνταν τουλάχιστον αφελής), η πάροδος των χρόνων έδειχνε αύξηση του ποσοστού πειρατείας προγραμμάτων στην Ελλάδα -όπως φανέρωναν οι έρευνες και τα αφιερώματα στο συγκεκριμένο φαινόμενο, τα οποία φιλοξενούσε στις σελίδες του το "PIXEL"- αλλά και διεθνώς.





Η πειρατεία διαδίδεται γρήγορα μέσω Διαδικτύου και ειδικά στη χώρα μας, όπου οι νόμοι "φυτοζωούν" και το πρόβλημα γίνεται ολοένα και πιο αισθητό. Ο καθένας μπορεί να βρει πειρατικούς τίτλους με μερικά μόλις "κλικ"!

ΕΡΕΥΝΕΣ ΣΕ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΑΙ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Στον πρόλογο του παρόντος άρθρου αναφέρθηκε ότι, σύμφωνα με την έρευνα που διεξήγαγε η IPR (International Planning and Research Corporation) για λογαριασμό της BSA για το έτος 2000, η Ελλάδα ήταν η πρώτη χώρα σε πειρατεία στη Δυτική Ευρώπη με ποσοστό 66% έναντι 37% που ήταν ο παγκόσμιος μέσος όρος. Αυτό μεταφράζεται σε ζημία ύψους $ 61 εκατομμυρίων για τις εταιρείες (ή τους αντιπροσώπους των εταιρειών) παραγωγής software. Αξίζει, δε, να σημειωθεί ότι από 86% ποσοστό που είχε η χώρα μας το 1995, το 1997 αυτό υποχώρησε στο 73%, ενώ το 1999 μειώθηκε μόνον κατά 2% (71%). Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, τώρα, το χαμηλότερο ποσοστό πειρατείας κατέχουν το Ηνωμένο Βασίλειο και η Δανία με μόλις 26%. Παρόλ' αυτά οι ζημίες που έχουν οι εταιρείες software στην Αγγλία ανέρχονται σε 530 εκατομμύρια δολάρια (2η θέση), ενώ στη Δανία το αντίστοιχο νούμερο είναι μόλις 40 εκατ. δολάρια! Μετά τη χώρα μας, το υψηλότερο ποσοστό πειρατείας κα-



ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ του SOFTWARE

ΜΙΛΩΝΤΑΣ ΜΕ ΕΝΑΝ ΠΕΙΡΑΤΗ

Επικοινωνήσαμε με αρκετούς "πειρατές", ζητώντας να μας καταθέσουν τις απόψεις τους για το θέμα, ωστόσο, μόνο ένας δέχθηκε να μας μιλήσει, ανώνυμα, φυσικά. Ο συγκεκριμένος πειρατής δραστηριοποιείται "κατ' οίκον", δεν διαθέτει δηλαδή κατάστημα το οποίο φιλοξενεί, ανάμεσα στα άλλα, και το παράνομο software.
Ας δούμε τι απάντησε στις ερωτήσεις του "PC Master":

PC Master: Πότε άρχισες τις αντιγραφές;
Πειρατής: Από τότε που βρήκα σύνδεση στο Internet που κατεβάζει με 100KB +. Ας είναι καλά το University!

PCM: Είναι η πειρατεία η κύρια πηγή εσόδων σου;
Π.: Ναι.

PCM: Τι παιχνίδια ή προγράμματα αντιγράφεις συνήθως;
Π.: Όλα τα σφάζω, όλα τα μαχαιρώνω! Εχω τα πάντα και ό,τι extra μου ζητάνε, το κατεβάζω!

PCM: Με ποιους τρόπους προσελκύεις την πελατεία σου; Χρησιμοποιείς αγγελίες σε εφημερίδες, περιοδικά, sites στο Internet, σε μαγαζιά υπολογιστών;
Π.: Word of mouth. Ο φίλος θα φέρει το φίλο κ.ο.κ.

PCM: Τα προγράμματα που αντιγράφεις τα "σπας" εσύ ή τα παίρνεις "σπασμένα" από άλλους;
Π.: Σχεδόν όλα είναι έτοιμα/"σπασμένα" εκ των προτέρων.

PCM: Είχες ποτέ προβλήματα με το νόμο;
Π.: Δεν τον συνάντησα ποτέ τον κύριο...

PCM: Πόσα χρήματα κερδίζεις το μήνα από τις αντιγραφές;
Π.: Ας πούμε έναν ΚΑΛΟ βασικό μισθό (και το ΙΚΑ μέσα, έτσι;)!

PCM: Ποια είναι η άποψή σου για το γεγονός ότι μέρος των χρημάτων που κερδίζει ένας πειρατής ανήκει στους προγραμματιστές του παιχνιδιού/προγράμματος;
Π.: Θα σας δώσω ένα παράδειγμα... Εάν κυκλοφορούσαν πειρατικά αυτοκίνητα χωρίς εγγύηση και manual στο 1/10 της τιμής των αυθεντικών, δεν θα τα αγόραζαν όλοι; Αφού "βαράνε" τις τιμές των games & software, τους βαράει και η πειρατεία! Και, στην τελική, άμα είναι καλό το game, κανείς δεν το αγοράζει κόπια (βλ. Warcraft 3 και NeverWinter Nights).

PCM: Προσφέρεις κάποιου είδους υποστήριξη στα προγράμματα που αντιγράφεις (π.χ. φωτοτυπίες εγχειριδίων, cheats ή λύσεις για παιχνίδια, αλλαγές τίτλων που δεν λειτουργούν σωστά κ.λπ.);
Π.: Προσφέρω service και ενημέρωση όλων των νέων τίτλων με reviews.

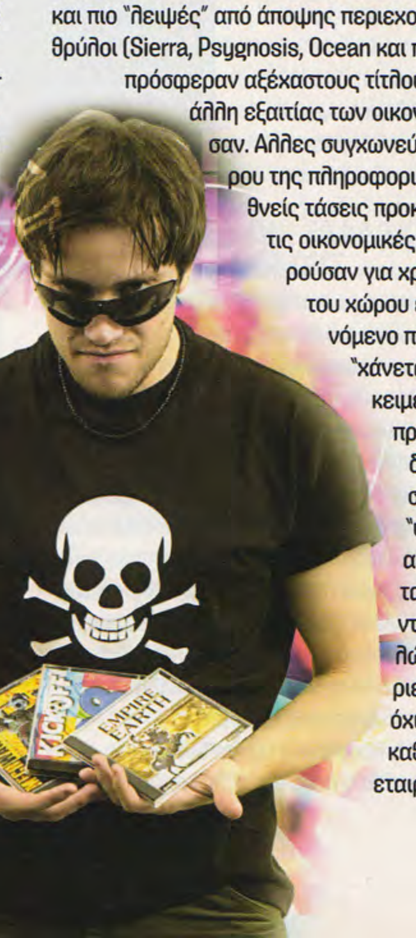
τέχουν η Ισπανία (51%), η Ιταλία (46%), η Γαλλία (40%) και η Ολλανδία (40%). Επίσης, αξίζει να αναφερθούμε στο γεγονός ότι ενώ η Γερμανία κατέχει το δεύτερο χαμηλότερο ποσοστό (μετά την Αγγλία και τη Δανία) με 28%, οι ζημίες που είχαν για το έτος 2000 οι εταιρείες software ανέρχονταν σε 635 εκατ. δολάρια (1η θέση). Το χαμηλότερο επίπεδο οικονομικών απωλειών παρουσίασε η Πορτογαλία με μόλις 23 εκατ. δολάρια. Συνολικά σε ευρωπαϊκό επίπεδο (μόνο στη Δυτική Ευρώπη) οι οικονομικές ζημίες ανήλθαν στα 3 δισ. δολάρια, ενώ στις Ηνωμένες Πολιτείες το ποσό αυτό ήταν 2,6 δισ. δολάρια, παρόλο που αυτές είχαν το χαμηλότερο ποσοστό πειρατείας (24%) στον κόσμο! Γενικά σε παγκόσμιο επίπεδο οι ζημίες που προκλήθηκαν στις εταιρείες software από την πειρατεία κατά το έτος 2000 ήταν πάνω από 11 δισ. δολάρια. Ο μέσος όρος πειρατείας ήταν, όπως αναφέρθηκε, 37%, κάτι που σημαίνει ότι αυξήθηκε λίγο παραπάνω από το 36% του προηγούμενου έτους (1999). Μάλιστα, αυτή η αύξηση του μέσου όρου ήταν η πρώτη που παρατηρήθηκε από το 1995, όταν αυτός ήταν στο 46%!

Τα προαναφερόμενα στοιχεία έχουν ως στόχο να δώσουν μια γενική εικόνα στον αναγνώστη, έτσι ώστε να διαπιστώσει τι γίνεται στον κόσμο και να μπορέσει να τα αξιολογήσει. Στο site της BSA (www.bsa.org) μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες και γνώμες.

ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ

Είδαμε, λοιπόν, τις οικονομικές συνέπειες που έχει για τις εταιρείες παραγωγής software η πειρατεία. Πολλοί, ωστόσο, υποστηρίζουν (και όχι λανθασμένα, όπως θα δούμε στη συνέχεια) ότι οι επιπτώσεις της πειρατείας δεν σταματούν στις οικονομικές ζημίες που προκαλούν στις εταιρείες, αλλά επεκτείνονται και σε άλλους τομείς και επηρεάζουν άμεσα ή και έμμεσα πολλές πτυχές της συμπεριφοράς τόσο του αγοραστικού κοινού όσο και των εταιρειών αλλά και της ίδιας της κοινωνίας.

Ας αρχίσουμε από το σημείο όπου οι εταιρείες έκριναν σκόπιμο να περιορίσουν το κόστος παραγωγής των τίτλων τους. Όπως αναφέραμε, τις πλούσιες κυκλοφορίες διαδέχθηκαν οι φθηνότερες και πιο "λειψές" από άποψης περιεχομένου παραγωγές. Εταιρείες-θρύλοι (Sierra, Psygnosis, Ocean και πολλές άλλες), οι οποίες μας πρόσφεραν αξέχαστους τίτλους, έκλειναν η μία μετά την άλλη εξαιτίας των οικονομικών κρίσεων που περνούσαν. Άλλες συγχωνεύθηκαν με μεγαθήρια του χώρου της πληροφορικής, ακολουθώντας τις διεθνείς τάσεις προκειμένου να αντιμετωπίσουν τις οικονομικές δυσκολίες που τις ταλαιπωρούσαν για χρόνια. Οι υπόλοιπες εταιρείες του χώρου έβλεπαν ένα διαρκώς αυξανόμενο ποσοστό των κερδών τους να "χάνεται" στους πειρατές και, προκειμένου να μη χρεοκοπήσουν, προτίμησαν να μειώσουν τα έξοδά τους όσο το δυνατόν περισσότερο. Αυτό δυσαρέστησε το "υγιές" αγοραστικό κοινό, αφού έβλεπαν τα προγράμματα που αγόραζαν να διατίθενται με λιγότερα "extras" (μιλώντας πάντα με βάση τα περιεχόμενα της συσκευασίας και όχι του προγράμματος αυτού καθ'αυτού). Η συμπεριφορά των εταιρειών software, καθώς και





μεγάλου μέρους του αγοραστικού κοινού είχε ήδη αρχίσει να αλλάζει. Ο χρήστης, σκεπτόμενος πλέον πως αγοράζοντας ένα πειρατικό πρόγραμμα γλιτώνει χρήματα, επηρεάζει αρνητικά τις μελλοντικές παραγωγές της εταιρείας λογισμικού, οι οποίες βάσει των αναμενόμενων χαμηλότερων πωλήσεων πέφτουν ποιοτικά. Πολλοί χρήστες, μάλιστα, αποφάσισαν ότι ο πιο σωστός τρόπος για να αντιδράσουν και να εκφράσουν την αντίθεσή τους στην πολιτική που ακολουθούσαν οι εταιρείες, ήταν να περιορίσουν κι αυτοί με τη σειρά τους τις αγορές αυθεντικών προγραμμάτων στο ελάχιστο δυνατό και να στραφούν στην αγορά πειρατικών. Σε αυτό συνέβαλε και το Internet, το οποίο με τη ραγδαία ανάπτυξη που γνωρίζει, έχει αλλάξει τα δεδομένα στο χώρο της πληροφορικής. Ετσι -όπως όλοι γνωρίζουμε- υπάρχουν πολλά παράνομα sites που περιέχουν cracks, τα οποία επιτρέπουν σε οποιονδήποτε να "σπάσει" τα κλειδωμένα προγράμματα ή ακόμη και να τα κατεβάσει (download) αυτούσια, με μηδαμινό κόστος για τον ίδιο. Αυτό, όμως, δημιουργεί έναν φαύλο κύκλο, ο οποίος τελικά μόνο ζημιά μπορεί να επιφέρει στη βιομηχανία παραγωγής games και τελικά σε όλους όσοι ενδιαφέρονται να συνεχίσει η παραγωγή παιχνιδιών για PCs.

Εύλογα τώρα θα αναρωτηθεί κάποιος: "Είναι γεγονός ότι οι επιπτώσεις της πειρατείας έχουν μια οικονομική διάσταση, η οποία γίνεται αποδεκτή από όλους μας, αλλά ως εκεί. Η κοινωνία δεν επηρεάζεται από τα δρώμενα στο χώρο της πληροφορικής - ή μήπως δεν είναι έτσι;"

Η άποψη πολλών πειρατών που λέει "γιατί να πληρώσεις ένα πρόγραμμα €40 έως €60 ή και περισσότερα, ενώ μπορείς να το αποκτήσεις μόνο με €6 έως €8 και έτσι να μην επιτρέψεις στους ήδη πλούσιους ιδιοκτήτες των εταιρειών να γίνουν πλουσιότεροι σε βάρος σου", είναι εσφαλμένη. Και τούτο διότι ξεχνούν ότι ένα μεγάλο μέρος των χρημάτων που θα ξοδέψει ο αγοραστής χρησιμεύουν ως ανταμοιβή των κόπων των game developers, των graphic designers, των 3D artists και όλων εκείνων που συμβάλλουν στην παραγωγή ενός προγράμματος. Πέρα από αυτό, ένα εξίσου σημαντικό μέρος των χρημάτων του αγοραστή χρησιμεύει στην παραγωγό εταιρεία ως επενδυτικό κεφάλαιο για το μέλλον. Ο πειρατής, αντιθέτως, δεν κάνει καμία επένδυση και δεν ξοδεύει χρήματα για την πληρωμή προσωπικού και εγκαταστάσεων (εκτός ίσως από αυτά τα μηχανήματα που χρησιμοποιεί για την αντιγραφή των προγραμμάτων). Φανταστείτε, λοιπόν, τι γίνεται όταν μια εταιρεία, που στην ουσία έχει κάνει μια επένδυση κυκλοφορώντας ένα πρόγραμμα, βλέπει τα κέρδη της να μη φτάνουν στα αναμενόμενα επίπεδα. Η απάντηση είναι εύκολη: Αναγκάζεται να προβεί σε περικοπές των εξόδων και κατ' επέκταση σε απολύσεις προσωπικού, οι οποίες ανεβάζουν το ποσοστό ανεργίας (τι έκπληξη!). Θα μου πείτε, τώρα,

Η ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΣΙΜΠΙΔΑ ΤΟΥ ΝΟΜΟΥ

Επικοινωνήσαμε με το νομικό σύμβουλο της Compupress κ. Ι. Τζίφα, ο οποίος έχει μεγάλη πείρα πάνω στο θέμα της πειρατείας, και μας ενημέρωσε για το νομικό πλαίσιο που προστατεύει τα πνευματικά δικαιώματα των παραγωγών προγραμμάτων στην Ελλάδα, καθώς και τις ποινές που εφαρμόζονται.

PC Master: Κύριε Τζίφα, η παράνομη αντιγραφή προγραμμάτων αποτελεί μείζον θέμα της επικαιρότητας, δεδομένου μάλιστα του γεγονότος ότι η χώρα μας κατετάγη πρώτη στη Δυτική Ευρώπη σε ποσοστό χρήσης πειρατικών προγραμμάτων. Πείτε μας λίγα λόγια για τη νομοθεσία που αφορά στην προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των παραγωγών λογισμικού στη χώρα μας.

Ιωάννης Τζίφας: Τα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών, ως πνευματικά δημιουργήματα, προστατεύονται από τις διατάξεις του νόμου 2121/1993. Πιο συγκεκριμένα, στο έβδομο κεφάλαιο του ανωτέρω νόμου και με τίτλο "ΕΙΔΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ" (άρθρα 40-45) περιγράφονται τα προστατευόμενα πνευματικά δικαιώματα, ο χρόνος προστασίας και γενικά δημιουργείται το νομικό πλαίσιο της προστασίας του πνευματικού δημιουργού σε σχέση με το δημιούργημά του και οι εξ αυτού απορρέουσες αστικές αξιώσεις του, όπως η αποζημίωση, η άρση προσβολής, καθώς και η παράλειψη αυτής στο μέλλον.

PCM: Τι κυρώσεις προβλέπονται γι' αυτούς που παραβιάζουν το νόμο που αναφέρατε;

Ι.Τ.: Στο άρθρο 66, ν. 2121/93 προβλέπονται, ανάλογα με την επιβαρυντική περίπτωση της παραβατικότητας του δράστη, ποινές στερητικές της ελευθερίας και χρηματικές. Οι στερητικές της ελευθερίας κυμαίνονται από φυλάκιση τουλάχιστον ενός (1) έτους και κάθειρξη έως 10 ετών. Αντίστοιχα οι χρηματικές ποινές κυμαίνονται από 1.000.000 δραχμές ή €2.935 μέχρι 20.000.000 δραχμές ή €58.694. Χαρακτηριστικό της αυστηρότητας του νόμου είναι ότι: "σε περίπτωση μετατροπής της στερητικής της ελευθερίας ποινής, το ποσό της μετατροπής ορίζεται στο δεκαπλάσιο των ορίων του ποσού της μετατροπής, που προβλέπονται κάθε φορά στον Ποινικό Κώδικα" (άρθρο 66, παρ. 5, ν. 2121/93). Παράλληλα με τις προαναφερθείσες διατάξεις, εξακολουθούν να ισχύουν τα άρθρα 370Β και 380Γ Π.Κ., που θεσπίστηκαν με τα άρθρα 3 και 4 του ν. 1805/1988, όπου προβλέπονται, κατά περίσταση, για παράνομη αντιγραφή προγραμμάτων ποινές φυλάκισης μέχρι 6 μηνών και χρηματικές ποινές από 100.000 δρχ. έως 2.000.000 δρχ. ή € 293 έως € 5.869, και για παραβίαση προγραμμάτων υπολογιστών που περιέχουν κρατικά, επιστημονικά ή επαγγελματικά απόρρητα, προβλέπεται ποινή φυλάκισης τουλάχιστον 3 μηνών. Επίσης, στην παρ. 2 του άρθρου 370Β Π.Κ. προβλέπεται ποινή φυλάκισης τουλάχιστον ενός έτους, στην περίπτωση που ο δράστης είναι στην υπηρεσία του κατόχου των στοιχείων, καθώς και αν το απόρρητο είναι ιδιαίτερα μεγάλης οικονομικής σημασίας. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι για παραβατικές συμπεριφορές, όπως παραπάνω περιγράφθηκαν, δεν αποκλείεται η σωρευτική εφαρμογή και άλλων διατάξεων, όπως του ν. 146/1914 περί αθέμιτου ανταγωνισμού.

PCM: Με βάση όλα τα προαναφερθέντα, πώς κρίνετε την ήδη υπάρχουσα νομοθεσία και πού πιστεύετε ότι αυτή αποσκοπεί, όσον αφορά στην προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών λογισμικού;

Ι.Τ.: Καθίσταται απόλυτα εμφανές ότι το νομικό πλαίσιο, που έχει σχέση με την παράνομη αντιγραφή προγραμμάτων και με τις αυστηρές διατάξεις που έχουν θεσπισθεί, αποσκοπεί στην προστασία του πνευματικού δημιουργού και των πρωτότυπων δημιουργημάτων του, όπως προγράμματα, και ταυτόχρονα στην αποτροπή αντιγραφής των πνευματικών δημιουργημάτων.

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ του SOFTWARE

Η άποψη ενός παραγωγού

Φυσικά, ένα τέτοιο θέμα δεν θα μπορούσε να σταθεί χωρίς τις απόψεις αυτών που πρακτικά ζημιώνονται από την πειρατεία λογισμικού. Το "PC Master" απέστειλε ερωτήσεις σε μερικές από τις σημαντικότερες ελληνικές εταιρείες παραγωγής και διανομής software. Δεδομένης της πίσεσης χρόνου, μόνο η Γεννάδειος Σχολή κατόρθωσε να στείλει τις απόψεις τις εγκαίρως. Ας τις δούμε, λοιπόν.

"Δεν θα ήθελα να επεκταθώ σε ανούσιες λεπτομέρειες, μια και σίγουρα θα αναφερθούν σε αυτές πολλοί άλλοι. Θα ήθελα, όμως, να επισημάνω τα ακόλουθα:
Οταν αναφερόμαστε στο λογισμικό και ιδιαίτερα στη σχέση λογισμικού/πειρατείας, πιστεύω ότι θα πρέπει να γίνει διαχωρισμός σε τρεις διαφορετικές κατηγορίες. Κάθε κατηγορία έχει τις δικές της ιδιαιτερότητες, ίσως τους δικούς της λόγους για τους οποίους γίνεται πειρατεία και το πρόβλημα χρειάζεται διαφορετική αντιμετώπιση.
Οι κατηγορίες αυτές είναι:
Α. Εκπαιδευτικοί τίτλοι (multimedia, εγκυκλοπαίδειες, λεξικά κ.λπ.)
Β. Παιχνίδια
Γ. Λειτουργικά συστήματα και επαγγελματικές εφαρμογές.
Το πρόβλημα της πειρατείας έχει διογκωθεί με τη διάδοση της πληροφορικής. Με αυτό εννοώ ότι παλαιότερα το ποσοστό χρήσης υπολογιστών στο σπίτι ήταν μικρότερο σε σχέση με σήμερα, σε ό,τι αφορά την επαγγελματική χρήση (σε εταιρείες, οργανισμούς, τράπεζες, Δημόσιο).Οι επαγγελματίες χρήστες ήταν και είναι περισσότερο νομοταγείς και διατεθειμένοι να πληρώσουν ένα λογικό ποσό για να αγοράσουν το λογισμικό που χρειάζονται. Οι ιδιώτες είναι περισσότερο επιρρεπείς.
Δεν υπάρχει πρακτικά τρόπος προστασίας από την αντιγραφή λογισμικού. Κάθε σύστημα προστασίας από αυτά που υπάρχουν, μπορεί και έχει παραβιαστεί. Το μόνο που προσφέρει ένα σύστημα προστασίας είναι ένα μικρό -αλλά κρίσιμο- αρχικό χρονικό διάστημα μέχρι να "σπάσει" η προστασία. Αυτό για τις μεγάλες αγορές του εξωτερικού μπορεί να είναι η "ανάσα ζωής", στη διάρκεια της οποίας το προϊόν θα καλύψει τα βασικά έξοδα και θα ελπίζει για κάτι καλύτερο. Σε μικρές αγορές, όπως είναι η Ελλάδα, αυτό πρακτικά δεν σημαίνει τίποτα. Στο κρίσιμο αυτό χρονικό διάστημα, το προϊόν δεν προφταίνει ούτε να τοποθετηθεί σωστά σε όλη την αγορά.
Η τιμή πώλησης του προϊόντος σε σχέση με την πειρατεία (μιλώντας για την Α και Β κατηγορία που προανέφερα) δεν σημαίνει πρακτικά τίποτα. Τα προϊόντα των κατηγοριών αυτών πωλούνται στην Ελλάδα σε τιμές που αρκετές φορές είναι μόλις το 1/2 ή 1/3 της τιμής αντίστοιχων προϊόντων του εξωτερικού. Αρκετές ελληνικές εταιρείες προσφέρουν πλέον διεθνούς επιπέδου προϊόντα, με σωστή υποστήριξη και με ειδικές τιμές για σχολεία, ομαδικές εγκαταστάσεις κ.λπ. Ετσι, ο παράγων κόστος ως αιτία της πειρατείας σε αρκετές περιπτώσεις αμφισβητείται.
Κάποτε, το πιο επιτυχημένο παιχνίδι (σε πωλήσεις) ήταν το Atlantis και αυτό παρά το ότι περίπου την ίδια εποχή κυκλοφόρησαν και πολλά άλλα πολύ καλά ή καλύτερα παιχνίδια.Ο λόγος είναι απλός: Το Atlantis αποτελούνταν από αρκετά CD-ROMs. Η τιμή αγοράς των CD-ROMs και μόνο ήταν μεγαλύτερη από το κόστος αγοράς ενός κανονικού αντίτυπου. Αυτό και μόνο μας κάνει να πιστεύουμε ότι μια υποθετική λύση στο πρόβλημα θα ήταν μια σημαντική αύξηση στις τιμές των άγραφων CD-ROMs. Είναι αλήθεια ότι η πειρατεία αυξανόταν όσο μειωνόταν το κόστος αγοράς των recordable CD-ROMs (κατά πρώτο λόγο) και το κόστος αγοράς των CD Recorders (κατά δεύτερο λόγο). Τα τελευταία χρόνια οι τιμές πώλησης του λογισμικού -αντίστοιχα- παρέμεναν σταθερές και σε πολλές περιπτώσεις μάλιστα μειώθηκαν.

Τι πρέπει να γίνει:
- Σαφής θέση του ειδικού Τύπου, ο οποίος ευκαιριακά μόνο καταφέρεται εναντίον του φαινομένου.
- Ουσιαστική εφαρμογή των υφιστάμενων νόμων και συνασπισμός όλων των εταιρειών σε ένα ευέλικτο σώμα αντιμετώπισης της πειρατείας.
- Ουσιαστική βοήθεια από το Υπουργείο Παιδείας. Ειδική και επισταμένη μνεία στα σχολεία για τα επακόλουθα της πειρατείας και την επίδραση που αυτή θα έχει στην καριέρα των μαθητών.
- Συνεχείς έλεγχοι για να βγει το παράνομο λογισμικό από τα σχολεία.
- Αμεση μείωση του ΦΠΑ στο λογισμικό (ειδικά στο εκπαιδευτικό λογισμικό), και εξομοίωσή του με αυτό των βιβλίων.
- Απαγόρευση δημοσίευσης σχετικών μικρών αγγελιών στις εφημερίδες και τα περιοδικά.
- Φοροαπαλλαγές των ποσών που δαπανώνται για αγορά εκπαιδευτικού λογισμικού.
- Σε συνεργασία με τις εταιρείες πληροφορικής, το Υπουργείο Παιδείας να κάνει ετήσια διανομή εκπτωτικών κουπονιών στα σχολεία για αγορά λογισμικού.

Τι κάνει η εταιρεία μας για να αντιμετωπίσει το φαινόμενο:
Α. Προσπαθεί να διατηρεί τις πιο χαμηλές τιμές στην αγορά.
Β. Προσπαθεί να προσφέρει όσο το δυνατόν μεγαλύτερη εξυπηρέτηση στους πελάτες, δωρεάν αναβαθμίσεις και δώρα.
Γ. Προσφέρει 30% έκπτωση για την αγορά κάθε επόμενου τίτλου (μετά τον πρώτο) από εμάς.
Δ. Κατά καιρούς προσφέρει -όπου είναι δυνατόν- προϊόντα σε τιμή κόστους.
Ειδικά φέτος η προσφορά αυτή εντοπίστηκε σε δύο προϊόντα που πιστεύαμε ότι αντιπροσωπεύουν δύο βασικές κατηγορίες.
- Το ελληνικό παιχνίδι "Ερεβος" σε πλήρη έκδοση με κουτί και 2 CD-ROMs.
- Το επαγγελματικό πρόγραμμα προστασίας από τους ιούς NORMAN VIRUS CONTROL.

Ε. Στις εκπαιδευτικές επισκέψεις που κάνουν στις εγκαταστάσεις μιας αρκετές σχολές, ΙΕΚ κ.λπ. επισημαίνεται το πρόβλημα της πειρατείας και οι συνέπειες που θα έχει αυτό στην καριέρα των αυριανών επαγγελματιών. Εχετε παρατηρήσει ότι οι αμοιβές των επιστημόνων πληροφορικής, προγραμματιστών κ.λπ. είναι τόσο πιο υψηλές σε μια χώρα όσο πιο μειωμένη είναι η πειρατεία σε αυτήν; Θέλει μεγαλύτερη ανάλυση αυτό το γεγονός;
Επίσης, μέσα στο άρθρο σας θα ήθελα να δω έναν κατάλογο (ατέλειωτος θα είναι...) των εταιρειών που τα πέντε τελευταία χρόνια έκλεισαν ή μεταπωλήθηκαν (μερικές και δύο και τρεις φορές). Δεν αφορά μόνο στα παιχνίδια αυτό αλλά και στα εκπαιδευτικά προγράμματα. Οταν κλείνει μια Dorling Kidersley, μια Scholastic, μια Europress, μια Philips Media, αυτό δεν λέει τίποτα;
Κλείνοντας, όχι δεν πιστεύω ότι στην Ελλάδα θα αλλάξει κάτι σύντομα, δυστυχώς για εμάς και για εσάς...."

Φιλικά, Στέλιος Κεσανίδης

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ του SOFTWARE



ότι πάντα υπάρχει το ρίσκο και στο κάτω κάτω αυτή είναι η φύση μιας επένδυσης. Ρίσκο, όμως, δεν παίρνει μόνο η εταιρεία παραγωγής όταν κυκλοφορεί κάποιο πρόγραμμα, αλλά και ο αγοραστής όταν αγοράζει πειρατικό λογισμικό. Σύμφωνα με την ELSPA - European Leisure Software Publishers Association, το 80% των ατόμων που διώχθηκαν ποινικά από την ELSPA κατά το έτος 2001 για αδικήματα που σχετίζονταν με την πειρατεία, βρέθηκε να είναι μπλεγμένο και σε άλλες εγκληματικές δραστηριότητες (πέραν της πειρατείας), από μικροαδικήματα μέχρι και διακίνηση ναρκωτικών, παράνομη πορνογραφία έως και τρομοκρατία (!). Η έρευνα της ELSPA, λοιπόν, έδειξε ότι μεγάλο μέρος των παράνομων χρημάτων που αποκομίζεται από την πειρατεία λογισμικού διοχετεύεται στις προαναφερόμενες δραστηριότητες, με αποτελέσματα που γίνονται εμφανή σε όλους. PC

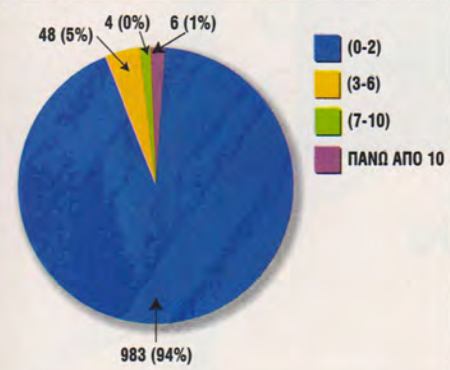


Η δική σας γνώμη

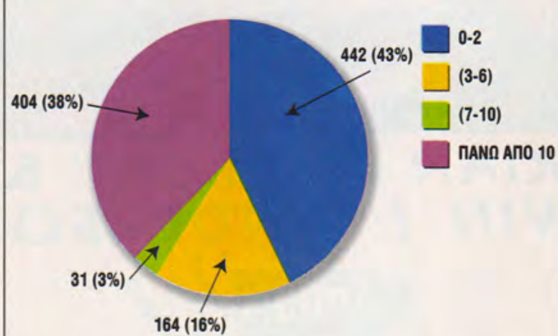
Ηταν μια ηλιόλουστη μέρα του Ιουλίου, όταν ανεβάσαμε στο site του περιοδικού (www.pcmaster.gr) ένα poll με ερωτήσεις για την πειρατεία στην Ελλάδα, με σκοπό να συγκεντρώσουμε μια εικόνα των απόψεων των αναγνωστών μας σχετικά με το θέμα. Μέχρι το τέλος της λειτουργίας του poll, στις 22 Αυγούστου, συγκεντρώσαμε 1.041 συμμετοχές. Ευχαριστούμε πολύ για τη συμμετοχή σας, η οποία μας απέφερε πολύτιμα συμπεράσματα, τα πιο σημαντικά εκ των οποίων βλέπετε σε μορφή σχηματικών συνόλων στον πίνακα που ακολουθεί.

Στην ερώτηση πόσα παιχνίδια αγοράζετε κάθε μήνα το 71% απάντησε έως 2, το 22% 3-6 και το 3% 7-10.
Σχετικά με τα παιχνίδια που αγοράζετε κάθε μήνα, η σχέση αυθεντικών/πειρατικών, είναι η εξής:

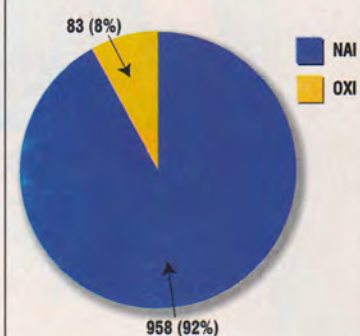
ΠΟΣΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ ΑΥΘΕΝΤΙΚΑ;



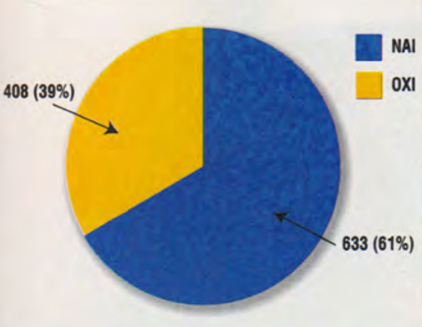
ΠΟΣΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ ΠΕΙΡΑΤΙΚΑ;



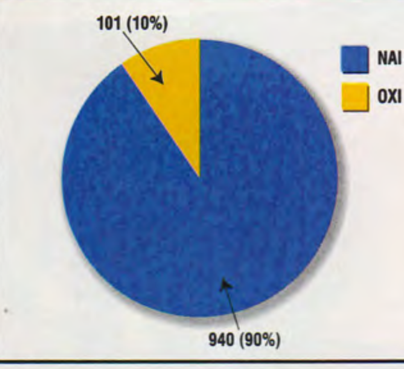
ΤΑ ΑΥΘΕΝΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΑΚΡΙΒΑ;



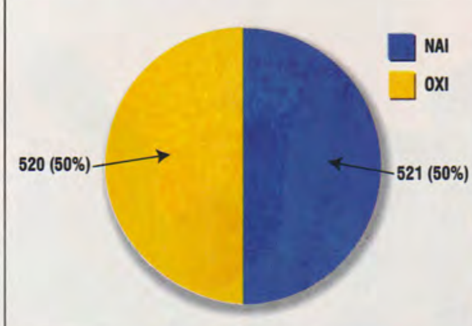
ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΩΝ ΤΩΝ ΑΥΘΕΝΤΙΚΩΝ ΔΕΝ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΝΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΤΟΥ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ;



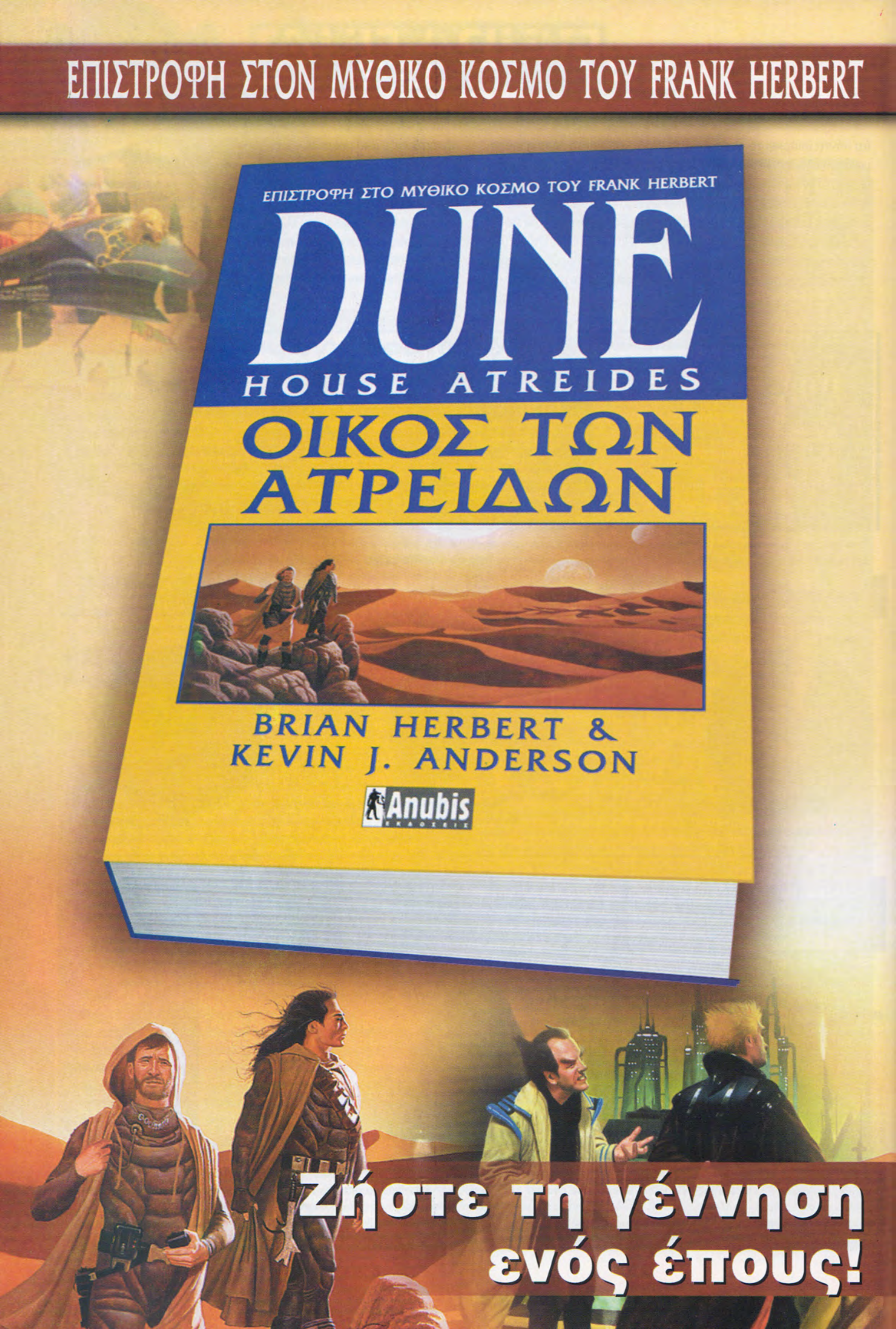
ΘΑ ΣΕ ΕΝΔΙΕΦΕΡΕ Η ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΣΟΒΑΡΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ GAMING SOFTWARE;



ΕΑΝ ΝΑΙ, ΘΑ ΗΣΟΥΝ ΔΙΑΤΕΘΕΙΜΕΝΟΣ ΝΑ ΑΓΟΡΑΖΕΙΣ ΑΥΘΕΝΤΙΚΑ ΟΣΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΜΒΑΛΕΙΣ ΣΤΗΝ ΕΠΙΒΙΩΣΗ ΤΗΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ;



Τέλος, στην ερώτηση αν αγοράζετε original τα παιχνίδια που σας εντυπωσιάζουν τα αντίγραφά τους, το 74% απάντησε αρνητικά. Τα συμπεράσματά μας είναι αυτά που λίγο πολύ περιμέναμε. Το ελληνικό αγοραστικό κοινό είναι εξοικειωμένο με τα αντίγραφα. Επίσης, το συντριπτικό ποσοστό βρίσκει τα original προγράμματα πολύ ακριβά, μάλιστα χωρίς αυτά να προσφέρουν περιεχόμενο που θα δικαιολογούσε τις τιμές τους στη συσκευασία τους. Ενδεικτικό είναι πως μόλις έως 2 παιχνίδια αγοράζονται αυθεντικά από το σύνολο των ερωτηθέντων, κάθε μήνα.


ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟΝ ΜΥΘΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ FRANK HERBERT
ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΜΥΘΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ FRANK HERBERT
DUNE
HOUSE ATREIDES
ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ ΑΤΡΕΙΔΩΝ
BRIAN HERBERT &
KEVIN J. ANDERSON
Anubis
Ζήστε τη γέννηση ενός έπους!

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Age of Wonders 2



94

Αν σας αρέσουν τα turn based παιχνίδια στρατηγικής, είναι η ώρα να καλωσορίσετε το Age of Wonders 2: The Wizard's Throne. Σε έναν τεράστιο κόσμο, θα κληθείτε να επαναφέρετε την ειρήνη ανάμεσα στις φυλές των πλασμάτων.

The Watchmaker



106

Το The Watchmaker είναι ένα ασυνήθιστο adventure με αρκετά πολύπλευρο σενάριο! Λίγο από Μεσαίωνα, λίγη παραφυσική, ένα παλιό κάστρο... Τι άλλο να ζητήσετε;

The Sum of all Fears

Μετά το Rainbow Six και το τρομερό Ghost Recon, ο Tom Clancy επανέρχεται με νέο tactical action game. Είναι, όμως, τόσο καλό όσο θα θέλαμε;



100

Παιχνίδια	Σελ.	Βαθμολογία
Action		
The Sum of all Fears	100	73%
The Italian Job	112	77%
Duke Nukem: Manhattan Project	116	82%
Adventure		
The Watchmaker	106	92%
Nautilus	120	75%
Gilbert Goodmate	128	88%
Simulation		
Jane's Attack Squadron	124	65%
Virtua Tennis	132	91%
Strategy		
Age of Wonders 2	94	89%

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Beacon Multimedia, Αετιδέων 13, τηλ.: 010 6595630
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 010 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 010 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 010 2445310



116

Duke Nukem: Manhattan Project

Θα θέλαμε να έχουμε review το Duke Nukem Forever, αλλά η εταιρεία μάς έδωσε αυτό σαν ορεκτικό! Ενα χύμα παιχνίδι δράσης βγαλμένο από άλλες εποχές.



128

Gilbert Goodmate

Ενα από τα πιο... αξιοπερίεργα adventures που έχετε παίξει! Ο φίλος μας, ο Gilbert, ψάχνει για ένα... μανιτάρι! Τώρα το πώς θα το μαγειρέψει είναι μια άλλη ιστορία *(εγώ το προτιμώ αλά κρεμ! Χ.Κ.)*!



120

Nautilus

Πείτε αντίο στην Cryo. Η μεγάλη γαλλική εταιρεία πέφτει σε χειμερία νάρκη, αφήνοντάς μας την κληρονομιά των μυστηρίων του θρυλικού Ναυτίλου.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: TRIUMPH STUDIOS

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM II 300MHz, 64MB RAM, WINDOWS 98/ME/2000/XP, DIRECTX 8.1, 8x CD-ROM DRIVE, 4MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX 8.1 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΣΥΜΒΑΤΗ ΜΕ DIRECTX 8.1, 560MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – ΜΕΣΟ – ΑΝΩΤΕΡΟ – ΑΝΩΤΑΤΟ

Ενα strategy στη χώρα των θαυμάτων



του Λευτέρη Νικολάου

Σε μια εποχή όπου ο τομέας των παιχνιδιών στρατηγικής μοιάζει να έχει κατακλυστεί από τα real time strategies, κάνουν την εμφάνισή τους και μερικά παιχνίδια-"διαμάντια" που συνεχίζουν την παράδοση των παλιών, καλών turn-based strategies. Το Age of Wonders II δεν προσπαθεί να ταράξει τα νερά των strategies με την εισαγωγή πρωτοποριακών στοιχείων, αλλά, αντίθετα, συνδυάζει μερικές ήδη δοκιμασμένες ιδέες, για να παρουσιάσει έναν δυνατό από άποψη πρόκλησης τίτλο.



Εάν ο μάγος σας βρίσκεται εκτός πόλεων, το βεληνεκές των spells του (υποδηλώνεται από τις μπλε γραμμές) μειώνεται κατά πολύ. Τοποθετήστε τον σε μια πόλη και χτίστε σύντομα έναν πύργο.

Θετικά

- Απλό interface
- Αρκετά επίπεδα δυσκολίας
- Πολλές φυλές και μονάδες
- Αρκετά καλά γραφικά για 2D turn based

Αρνητικά

- Το manual δεν προσδιορίζει με σαφήνεια το βεληνεκές των ranged μονάδων
- Οι έμπειρες μονάδες δεν μεταφέρονται στα επόμενα campaigns
- Απαραίτητο το δεξί κλικ για την απο-επιλογή μιας μονάδας
- Τα spells προσφέρονται με τυχαίους ρυθμούς
- Η διαχείριση των πόρων μπορεί να γίνει βαρετή
- Πολλά bugs

Το Age of Wonders II καταφέρνει να αγγίξει τον παίκτη και ακολούθως να τον παγιδεύσει στον κόσμο του, κάνοντάς τον να μην ξεκολλάει απ' αυτό.

Η έλλειψη turn based strategy τίτλων που έγινε εμφανής τα τελευταία χρόνια, φαίνεται πως επηρέασε αρνητικά κάποιο ποσοστό των "παραδοσιακών" gamers, στρέφοντάς τους σε άλλες κατηγορίες παιχνιδιών. Τίτλοι όπως τα Heroes of Might and Magic IV και Disciples 2 αποτέλεσαν μια ανάσα ανακούφισης για όσους εξακολουθούν να πιστεύουν στη δύναμη των turn based. Το Age of Wonders II ήρθε στην κατάλληλη στιγμή, όχι όμως για να ξαφνιάσει με κάποια πρωτοποριακά στοιχεία στο gameplay, αλλά για να δώσει στον παίκτη γνωστά μέχρι σήμερα στοιχεία από άλλα παιχνίδια, προσφέροντας μια μείξη στρατηγικής και τακτικής σε έναν κόσμο φαντασίας και μαγείας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο κόσμος του παιχνιδιού δεν διαφέρει και πάρα πολύ από τον αντίστοιχο του πρώτου Age of Wonders. Ο παίκτης αναλαμβάνει τον έλεγχο ενός μάγου, μέσα σε έναν κόσμο που κατοικείται από 12 διαφορετικές φυλές και δεκάδες άλλοι μάγοι πολεμούν μεταξύ τους, έχοντας στο πλευρό τους κάποιες από τις φυλές. Η καθυπόταξη των άλλων μάγων, η επιβίωση των ανθρώπων και η ειρηνική συνύπαρξη των άλλων φυλών είναι οι στόχοι του παίκτη. Ωστόσο, ο ρόλος του μάγου είναι καθαρά ηγεμονικός και διοικητικός σε όλο το παιχνίδι, καθώς η συμμετοχή στις μάχες αποτελεί "προνόμιο" των φυλών που έχει υπό την επιρροή του ο παίκτης, αλλά και των διάφορων ηρώων που έρχονται κοντά του.

GAMEPLAY

Απώτερος σκοπός του παίκτη είναι η εξερεύνηση του χάρτη του επιπέδου και ο προ-

Αν σας άρεσε...

...μπορείτε να δοκιμάσετε ένα άλλο αξιόλογο turn based strategy που εμφανίστηκε τελευταία: το Heroes of Might & Magic IV! Μην παραλείψετε να διαβάσετε και κάποια βιβλία με ηρωική "lordofther-ingiστική" θεματολογία, αν και είμαστε σίγουροι ότι το έχετε ήδη κάνει!

Ξέρετε ότι...

...μπορείτε να φτιάξετε κτήρια που έχουν τη δυνατότητα να γιατρεύουν τις μονάδες που βρίσκονται μέσα σε αυτά για κάθε γύρο που περνάει; Επίσης, αν έχετε μονάδες με δυνατότητα "healing", μπορούν αυτόματα να γιατρεύουν τις μονάδες σας. Τέλος, κάντε μερικές βόλτες σε κάθε πίστα, καθώς μπορεί να υπάρχουν διάσπαρτα elven στο χάρτη.



Εάν έχετε την απόλυτη υπεροπλία στις μάχες, τότε επιλέξτε No ως απάντηση, για να αποφύγετε μια βαρετή αναμέτρηση. Ωστόσο, εάν ο συσχετισμός δυνάμεων είναι ίδιος ή εάν αντιμετωπίζετε έναν εχθρικό ήρωα, επιλέξτε να καθορίσετε τη μοίρα των μονάδων σας.

AGE OF WONDERS II
THE WIZARD'S THRONE

Fan sites

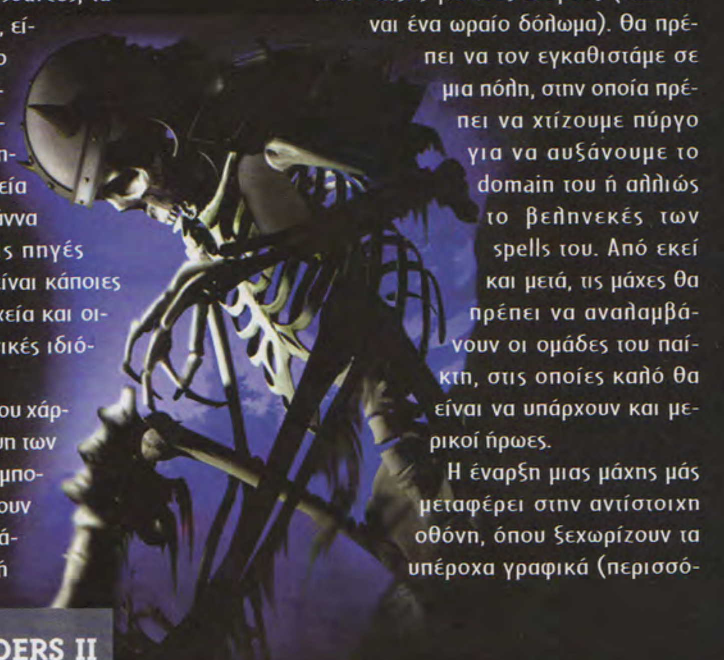
- http://aow.heavengames.com/
- http://www.leagueaow.com/
- http://www.geocities.com/hazardnecro/aow2mapmania/
- http://www.aow2battleground.com/
- http://www.aowtowers.8k.com/

σεταιρισμός αρκετών φυλών και πόλεων με το μέρος του, πριν από την αποφασιστική αναμέτρηση με τον αντίπαλο (ή τους αντιπάλους) μάγο. Από τη στιγμή που ξεκινήσει σε έναν χάρτη, ο μάγος θα πρέπει να εντοπίσει τις πλησιέστερες σε αυτόν ομάδες φυλών (κάθε ομάδα μπορεί να έχει έως και 8 μονάδες) και να τις πάρει με το μέρος του (η επιβάρυνση θα είναι αρχικά μηδαμινή ή μια μικρή ποσότητα σε χρυσάφι), ενώ, ακολούθως, θα πρέπει να βρει την πλησιέστερη πόλη για να αρχίσει να οικοδομεί.



Η υπομονή είναι αρετή που θα πρέπει να καλλιεργήσετε, αφού ένας χάρτης μπορεί να σας πάρει δεκάδες ώρες για να τον τελειώσετε.

Οι πόλεις αποτελούν βασικό στοιχείο στην εξέλιξη του παιχνιδιού, αφού επιτρέπουν στον παίκτη: α) να βλέπει σε μεγαλύτερη απόσταση στο χάρτη, β) να επεκτείνει την ακτίνα δράσης των spells του, εγκαθιστώντας απλώς το μάγο του σε μια πόλη και γ) να αποκτήσει περισσότερο χρυσάφι και άρα να παράγει οικοδομήματα και περισσότερες (και πιο εξελιγμένες) στρατιωτικές μονάδες. Εχοντας, τώρα, στην κατοχή του μια πόλη, ο παίκτης θα πρέπει να ασχοληθεί με το δεύτερο βασικό στοιχείο που δεν είναι άλλο από τη συλλογή των resources, τα οποία, όπως είπαμε, είναι το μάννα και το χρυσάφι. Το χρυσάφι υπάρχει διάσπαρτο σε μικρές ποσότητες σε διάφορα σημεία του χάρτη, ενώ το μάννα συλλέγεται από τις πηγές του, που συνήθως είναι κάποιες πηγές, δέντρα, ορυχεία και οικοδομήματα με μαγικές ιδιότητες.



Την εξερεύνηση του χάρτη και την ανακάλυψη των "πηγών του μάννα" μπορούν να αναλαμβάνουν οποιεσδήποτε μονάδες, ενώ, στην αρχή τουλάχιστον του παιχνιδιού, κρίνεται αναγκαίο το "σπάσιμο" των μονάδων σε μικρότερες για την ταχύτερη εξερεύνηση ενός μεγαλύτερου μέρους του χάρτη. Αυτή η εξερεύνηση είναι που μας φέρνει αργά ή γρήγορα αντιμέτωπους με τους στρατιώτες ενός αντίπαλου μάγου. Κι εδώ είναι που ξεκινάει το τρίτο βασικό στοιχείο του παιχνιδιού: η μάχη.

ΜΑΧΕΣ - SPELLS

Οπως προαναφέραμε, ο μάγος με τον οποίο ξεκινάει ο παίκτης αποτελεί τον κεντρικό ήρωα. Ωστόσο, η συμμετοχή του στις μάχες, αλλά και η περιήγησή του στο χάρτη θα πρέπει να αποφεύγονται, αφού αποτελεί πόλο έλξης για τους εχθρούς (hint: είναι ένα ωραίο δόλωμα). Θα πρέπει να τον εγκαθιστάμε σε μια πόλη, στην οποία πρέπει να χτίζουμε πύργο για να αυξάνουμε το domain του ή αλλιώς το βεληνεκές των spells του. Από εκεί και μετά, τις μάχες θα πρέπει να αναλαμβάνουν οι ομάδες του παίκτη, στις οποίες καλό θα είναι να υπάρχουν και μερικοί ήρωες.

Η έναρξη μιας μάχης μάς μεταφέρει στην αντίστοιχη οθόνη, όπου ξεχωρίζουν τα υπέροχα γραφικά (περισσό-

ΟΙ ΦΥΛΕΣ ΤΟΥ AGE OF WONDERS II



ELVES

Μία από τις αρχαιότερες φυλές, οι Elves έχουν στενούς δεσμούς με τη φύση και τις δυνάμεις της ζωής. Χαρακτηρίζονται από καλοσύνη σε όλες τις κατώτερες μορφές ζωής και είναι αρκετά καλόκαρδοι. Αποκτούν σαφές πλεονέκτημα όταν πολεμούν εναντίον των εχθρών τους μέσα σε δάση.



ARCHONS

Αποτελούν, όπως και οι Elves, μία από τις αρχαιότερες φυλές. Φυλάσσουν με ευλάβεια τις υψηλές αξίες και απεχθάνονται την αδικία. Εχοντας αγνά κίνητρα και σπανίως την επιθυμία να υποδουλώσουν άλλες φυλές, οι Archons μάχονται με γενναιότητα για τη δικαιοσύνη.



HALFLINGS

Αυτά τα αγαθά πλάσματα προσπαθούν να απολαμβάνουν τη ζωή μέχρι την τελευταία σταγόνα της. Δεν είναι επιθετικοί, αλλά όταν χρειαστεί, δείχνουν την αξία τους. Οπως και οι Elves, πολεμούν καλύτερα μέσα σε δάση και χειρότερα στους ερημότοπους.



DWARVES

Οι Dwarves φημίζονται για τη μυϊκή δύναμή τους και την όρεξή τους για δουλειά. Αυτή η σκληροτράχηλη φυλή πολεμιστών δεν ξέρει τι θα πει φόβος και δεν είναι λίγες οι φορές που προτιμά τα όπλα από τη λογική.



HUMANS

Μία από τις πιο παράξενες φυλές, οι Humans είναι ένα συνονθύλευμα τάσεων και επιδιώξεων. Αλλοτε δημιουργικοί, άλλοτε εφευρετικοί, άλλοτε αχόρταγοι για την απόκτηση υπερφυσικών δυνάμεων και άλλοτε απλώς ταπεινοί, οι Humans είναι πιο οργανωτικοί και παραγωγικοί απ' όλες τις άλλες φυλές.



DRACONIANS

Οι Draconians αποτελούν ένα υβρίδιο δράκου και ανθρώπου, το οποίο δημιουργήθηκε στην απεγνωσμένη προσπάθεια των παλαιών δράκων να γλιτώσουν τον αφανισμό. Οπως και μερικοί Humans, οι Draconians διακατέχονται από την επιθυμία της παντοδυναμίας και γι' αυτό συμμαχούν συχνά με τους πρώτους.



τερα παρακάτω), ενώ την πρώτη κίνηση έχουν πάντα οι αμυνόμενοι. Κάθε πλευρά μετακινεί με το σύστημα εναλλαγής γύρων τις μονάδες που αποτελούν την ομάδα της. Να σημειωθεί εδώ ότι κάθε μονάδα έχει ένα συγκεκριμένο αριθμό "μονάδων", τις οποίες μπορεί να χρησιμοποιήσει για να κινηθεί και να επιτεθεί. Εάν ξοδέψει όλες τις μονάδες στην κίνηση, δεν θα μπορεί να επιτεθεί.

Η λογική των "συνδυασμένων όπλων", που έχουμε δει σε άλλα πολεμικά παιχνίδια στρατηγικής, εφαρμόζεται λίγο-πολύ κι εδώ. Ο παίκτης πρέπει να χρησιμοποιήσει αρχικά τους τοξότες, τους μάγους του και τα spells των ηρώων για να αποδυναμώσει τους αντιπάλους από μακριά, ενώ, ακολούθως, πρέπει να χρησιμοποιήσει τους στρατιώτες για τις μάχες σώμα με σώμα. Η μορφολογία του εδάφους παίζει, επίσης, σημαντικό ρόλο στην έκβαση μιας αναμέτρησης, αφού ο παίκτης μπορεί να κρύψει τους μαχητές του πίσω από ένα δέντρο ή έναν βράχο για να αποφύγει μια επίθεση από αντίπαλους τοξότες. Οταν η επίθεση γίνεται σε μια πόλη ή ένα κάστρο, οι τοξότες που βρίσκονται στις επάλξεις έχουν μεγαλύτερη ευστοχία από τους τοξότες στο επίπεδο του εδάφους.

Ενα χαρακτηριστικό του Age of Wonders II που μπορεί να αποβεί ευεργετικό ή καταστροφικό στις μάχες (ανάλογα με την προσοχή που θα δείξει ο παίκτης), είναι ότι σε κάθε μάχη είναι δυνατόν να συμμετάσχουν περισσότερες από δύο ομάδες, αρκεί να βρίσκονται σε επαφή με την ομάδα που αμύνεται ή επιτίθεται. Εάν, για παράδειγμα, μια ομάδα μας δεχθεί επίθεση από την ομάδα του αντίπαλου κι εκείνη τη στιγμή δίπλα μας βρίσκονται ακόμα δύο φίλιες ομάδες, τότε ο αντίπαλος θα έχει να αντιμετωπίσει 3 ομάδες στη μάχη που θα ακολουθήσει. Επειδή η διάταξη του χάρτη ακολουθεί τα γνωστά πρότυπα των εξαγωνικών κυψελίδων, είναι εφικτή η εκπόνηση στρατηγικών σχεδίων όπως η υποστήριξη κάποιων ομάδων που παίζουν το ρόλο δολώματος ή η επίθεση εναντίον μιας πόλης με 6 ομάδες. Ο παίκτης μπορεί, βέβαια, να αρνηθεί τη συμμετοχή σε μια μάχη (οπότε τα αποτελέσματα τα απεικονίζει ο υπολογιστής στο τέλος της αναμέτρησης), αλλά τότε χάνει την ουσία του παιχνιδιού.

Ενα από τα δυνατά σημεία του gameplay είναι ότι το παιχνίδι προσφέρει στον παίκτη πάρα πολλά spells. Ο μάγος ξεκινά αρχικά με ελάχιστες δυνάμεις, αλλά καθώς περνάει ο χρόνος, η εξερεύνηση καινούριων spells γίνεται γρηγορότερα. Με τη χρήση των spells ο παίκτης μπορεί να επιφέρει αλλαγές στη



Μελετήστε προσεκτικά τα οικοδομήματα που θέλετε να φτιάξετε. Εάν σπαταλήσετε χρόνο και χρήμα σε άσκοπες ανοικοδομήσεις χωρίς να δημιουργήσετε στρατεύματα, θα βρεθείτε σύντομα ανυπεράσπιστοι σε επιθέσεις!



FROSTLINGS

Αν και μοιάζουν με τα Goblins, οι Frostlings είναι μια φυλή που ζει μέσα στις ελλείψεις και τις κακουχίες των παγωμένων περιοχών. Απομονωμένοι από τον υπόλοιπο κόσμο, οι Frostlings μοιάζουν να έχουν υπό τον πλήρη έλεγχό τους το αφιλόξενο περιβάλλον των πάγων και τις δυνάμεις που κρύβει αυτό.



TIGRANS

Μία φυλή δημιουργημένη από το θεό της φωτιάς Yaka, οι Tigrans χαρακτηρίζονται από τις δυνάμεις και τις αδυναμίες των αιλουροειδών. Η επιθυμία τους για κυριαρχία είναι μεγάλη, ενώ είναι εξαιρετικοί πολεμιστές στις ερήμους. Υστερούν, ωστόσο, στις μάχες σε πιο παγωμένο κλίμα.



UNDEAD

Η φυλή των ζωντανών-νεκρών έχει ως μοναδικό σκοπό της τον αφανισμό της ζωής. Η φυλή των Undead βρίσκεται στο στοιχείο της όταν μάχεται στα ερείπια και τα συντρίμμια, αλλά βρίσκεται σε αφιλόξενο έδαφος όταν μάχεται μέσα σε δάση και τοπία που πλημμυρίζουν από ζωή.



GOBLINS

Μία φυλή από πανάσχημα πλάσματα γεμάτα σαδισμό και μίσος για οτιδήποτε ζωντανό. Είναι αναμφισβήτητα οι άρχοντες των σπλάχνων της γης και των πλασμάτων που κρύβει αυτή. Αν και αρέσκονται στο να σπέρνουν την καταστροφή και το χάος, είναι αρκετά εχθρικοί, ακόμα και μεταξύ τους.



DARK ELVES

Αν και η μόνη διαφορά τους, από πλευράς εμφάνισης, με τους Elves είναι το σκούρο χρώμα του δέρματος, οι Dark Elves αποτελούν το ακριβώς αντίθετο των συγγενών τους, καθώς το μόνο που επιδιώκουν είναι ο βασανισμός των άλλων φυλών και η απόλυτη κυριαρχία, κάτι που τους οδηγεί συχνά σε εμφυλίους.



ORCS

Τα πλάσματα αυτά είναι η προσωποποίηση της καταστροφής. Δείχνουν να σέβονται μόνο την ωμή μυϊκή δύναμη και δυσκολεύονται να ζήσουν αρμονικά, ακόμα και μεταξύ τους.





Συμβουλευτείτε συχνά τις αναφορές για τις φυλές, πριν να βρεθείτε να κάνετε πόλεμο με όλους!

Οσο πιο δημοφιλής είναι ο μάγος και έχει καλές σχέσεις με τις φυλές τόσο πιο εύκολο θα είναι να προσελκύσει έναν hero.

μορφολογία του χάρτη, να δημιουργήσει τέρατα που θα τον υπηρετήσουν, να γιατρέψει ή να βελτιώσει τα στατιστικά μιας ομάδας, ακόμα και να επιτεθεί στις ομάδες των αντιπάλων μάγων, οι οποίες θα βρεθούν μέσα στην ακτίνα δράσης των spells του. Μερικά από αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους ήρωες στη διάρκεια των μαχών.

ΟΙ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΙΣ ΦΥΛΕΣ

Αν και δεν του φαίνεται, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο. Ακόμα και στο μικρότερο επίπεδο δυσκολίας, η CPU δεν φαίνεται διατεθειμένη να αφήσει τις μοναχικές μονάδες του παίκτη να "αλωνίζουν" στο χάρτη και σπεύδει να τους επιτεθεί, ενώ, όσο περνάει η ώρα, γίνεται και πιο επιθετική. Αυτό δεν είναι κακό, αφού η πρόκληση κάνει καλό στη μακροζωία του τίτλου. Το άσχημο, όμως, είναι αλλού. Κάθε ενέργειά μας έχει και έναν (λιγότερο ή περισσότερο) σοβαρό αντίκτυπο στις μελλοντικές δραστηριότητές μας και τις σχέσεις με τις άλλες φυλές. Για παράδειγμα, ας υποθέσουμε ότι παίρνουμε με το μέρος μας μια πόλη στην οποία κατοικούν οι Archons και αποφασίζουμε να τη μετατρέψουμε σε πόλη των Humans. Αυτομάτως, οι σχέσεις μας με τους Archons επιδεινώνονται και δεν αποκλείεται να στρα-

INTERFACE



Η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη. Το επάνω μέρος (που καταλαμβάνει τα 2/3 της ορατής επιφάνειας) δείχνει το χάρτη με τις περιοχές που έχει εξερευνήσει ο παίκτης (οι υπόλοιπες καλύπτονται από τη γνωστή ομίχλη), αλλά και τις στρατιωτικές μονάδες (φιλικές, εχθρικές και ουδέτερες). Αρκεί ένα κλικ με το αριστερό κουμπί του mouse πάνω σε μια ομάδα, σε μια πόλη ή σε ένα σημείο, για να αποκτήσουμε πληροφορίες γι' αυτό. Το κάτω μέρος χωρίζεται σε 3 παράθυρα. Στο αριστερό από αυτά εμφανίζονται μηνύματα για τα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στο παιχνίδι, καθώς και το ποσό σε χρυσάφι και μάννα που διαθέτει ο παίκτης (αποτελούν τα 2 resources του παιχνιδιού). Το δεξί παράθυρο είναι ένας mini-map στον οποίο απεικονίζεται ο εξερευνημένος χάρτης και οι σχετικές θέσεις εχθρών και φίλων πάνω σε αυτόν. Υπάρχουν ακόμα 5 κουμπιά, τα οποία επιτρέπουν στον παίκτη να δει περισσότερα στοιχεία για τις πόλεις που κατέχει, τους ήρωές του και τις σχέσεις του με τις φυλές, ενώ μπορεί ακόμα να επιχειρεί να συνάπτει διπλωματικές σχέσεις με αντίπαλους μάγους, είτε κηρύσσοντάς τους τον πόλεμο είτε "τείνοντάς τους κλάδο ελαίας", ανάλογα με τις ανάγκες κάθε πίστας. Το μεσαίο παράθυρο είναι ίσως το πιο σημαντικό, αφού σε αυτό επιτελούνται βασικές λειτουργίες. Πιο συγκεκριμένα, ο μάγος που ελέγχει ο παίκτης μπορεί να κάνει cast σε ένα spell, να ξεκινήσει ή να διακόψει την εξερεύνηση ενός spell ή ενός skill, να δει τα spells που έχει στη διάθεσή του (αλλά και των αντίπαλων μάγων) και να μελετήσει τα σημεία εκείνα που έχει εξερευνήσει και αποτελούν τις "πηγές" του μάννα.

Αξίζει να σημειώσουμε εδώ ότι η χρήση του mouse για κάθε ενέργεια μπορεί να παραξενέψει στην αρχή τον παίκτη, αλλά πολύ γρήγορα αυτός θα αντιληφθεί ότι όλες οι ενέργειες γίνονται γρήγορα και εύκολα. Είναι θέμα λίγων λεπτών μέχρι να γίνει κτήμα μας και το παραμικρό κομμάτι του interface, αφού το μόνο που χρειάζεται είναι το πάτημα ενός κουμπιού. Το Age of Wonders II από την αρχή κερδίζει τις εντυπώσεις.

φούν εναντίον μας. Η υπέρμετρη εύνοια που ενδέχεται να δείξουμε σε μια φυλή μπορεί να καταστρέψει τις σχέσεις μας με μια άλλη. Από τη στιγμή που οι στρατιές μας κατακλύζονται από Elves, θα πρέπει να θεωρούμε αναμενόμενο ότι οι Orcs θα θεωρούν τον παίκτη μας αντίπαλο και θα του επιτίθενται. Οι ισορροπίες στον κόσμο του Age of Wonders II είναι λεπτές και εύκολα ανατρέπονται. Εάν κάποια στιγμή μειωθεί το χρυσάφι και αναγκαστούμε να πουλήσουμε ένα οικοδόμημα σε μια πόλη, αυτομάτως η υπόληψή μας θα πέσει σε μεγάλο βαθμό και εάν δεν τα πάμε καλά με τους κατοίκους, αυτοί θα εξεγερθούν εναντίον μας!

Τα πάντα θα ήταν πιο απλά και εύκολα, εάν δεν υπήρχαν και κάποιες ανώτερες δυνάμεις να μπλέκονται στα πόδια μας - άλλοτε για καλό και άλλοτε για κακό. Πρόκειται για τα 4 Spirits, θεότητες δηλαδή που κάνουν την εμφάνισή τους σε ανύποπτο χρόνο και μας αναθέτουν κάποιο quest και πλουσιοπάροχες αμοιβές. Η ύπαρξη των Spirits στο παιχνίδι είναι δίκοπο μαχαίρι. Η επιλογή της χρήσης τους θέλει προσοχή, αφού εάν δεν μείνουν ικανοποιημένα, τα Spirits στρέφονται εναντίον μας. Οι αρχάριοι παίκτες καλό θα ήταν να αποφύγουν τα πάρε-δώσε στην αρχή μαζί τους.

ΟΙ ΣΤΡΑΤΙΕΣ ΤΩΝ ΖΟΥΖΟΥΝΙΩΝ!

Ένα ανέκδοτο που στηλιτεύει τη συμπεριφορά κάποιων οδηγών λέει ότι το μικρότερο χρονικό διάστημα που μεσολαβεί μεταξύ δύο γεγονότων στην Ελλάδα, είναι αυτό που παρεμβάλλεται μεταξύ του ανάμματος του πράσινου φαναριού και του κορναρίσματος ενός οδηγού στον μπροστινό του. Ε, λοιπόν, απ' ό,τι φαίνεται, το ρεκόρ αυτό απειλείται από ένα διαφορετικό, εξίσου μικρό, χρονικό διάστημα μεταξύ δύο γεγονότων. Μιλάω, βέβαια, γι' αυτό που μεσολαβεί από τη στιγμή που θα διπλοκλικάρετε το εικονίδιο του Age of Wonders 2 μέχρι τη στιγμή που ο υπολογιστής θα σας "πετάξει" και πάλι στο desktop, ή θα σας φιλοδωρήσει με μια υπέροχη γαλάζια οθόνη, ή -το χειρότερο- θα σας κάνει ένα ωραίο reboot στον υπολογιστή!

Το ξέρω ότι θα φανώ υπερβολικός, αλλά πρέπει να αναφέρω ότι από τις περίπου 20 πρώτες ώρες παιχνιδιού με το Age of Wonders 2, μόνο οι 4 ήταν καθαρό παιχνίδι. Οι υπόλοιπες ώρες ήταν κολλήματα, resets, μπλε οθόνες, επανεκκινήσεις υπολογιστή και εκστόμιση αμέτρητων προτάσεων που δεν μπορώ να αναφέρω εδώ, γιατί σίγουρα θα επενέβαινε εισαγγελέας! Τι κι αν εξόντωνα όλα τα προγράμματα στο tray, τι κι αν έκανα επιλεκτικό reboot, το πρόβλημα παρέμενε. Κάποια στιγμή αποφάσισα να απενεργοποιήσω εντελώς τους ήχους και τη μουσική και η κατάσταση φάνηκε να διορθώνεται, αλλά τα προβλήματα εμφανίζονταν και πάλι (σε πιο αραιούς ρυθμούς). Η αλλαγή των settings μέσα από το παιχνίδι οδηγούσε σε κόλλημα, όπως και το ζουμ ή το autosave.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ο χάρτης του παιχνιδιού είναι από μόνος του ένας μικρόκοσμος. Εκτός από τις μονάδες, τους μάγους και τους ήρωες που απεικονίζονται με ξεχωριστό τρόπο και χαρακτηρίζονται από ομαλό animation, ο παίκτης μπορεί ακόμα να διακρίνει δεκάδες διαφορετικά είδη τοπίων και χαρακτηριστικών στοιχείων του εδάφους, όπως δάση, λιβάδια, βοσκοτόπια, ποτάμια, ερήμους, αμμόλοφους, βουνά, ακρογιαλιές και χιονοσκεπείς εκτάσεις. Αυτό που εντυπωσιάζει, όμως, είναι ότι οι προγραμματιστές έχουν ζωγραφίσει στην κυριολεξία το χάρτη με έντονα και ζωντανά χρώματα και συνάμα τον έχουν "πασπαλίσει" με ανάλαφρες λεπτομέρειες, όπως το θρόισμα των φύλλων των δέντρων, τον κυματισμό των σταχυών, την κίνηση ενός μύλου δίπλα στο ποτάμι. Ακόμα και η επίδραση ενός spell είναι ορατή στο χάρτη, με τις φλόγες, για παράδειγμα, να κατακαίνε το πράσινο ή τον πάγο να σκεπάζει μια περιοχή και να διακρίνεις τους παγοκρυστάλλους να λαμπυρίζουν. Η δυνατότητα ζουμ στο χάρτη είναι μάλλον πολυτέλεια, αλλά συνοδεύεται τουλάχιστον από το απαραίτητο antialiasing και δεν αγανακτείς από το πιξέλιασμα (όπως στο Commandos 2). Όλα αυτά συμβαίνουν στο χάρτη, γιατί η οθόνη των μαχών είναι ακόμα πιο όμορφη. Εκεί, δεν έχει βελτιωθεί μόνο η παλέτα των χρωμάτων σε σχέση με το πρώτο παιχνίδι, αλλά έχουν γίνει και προσθήκες, όπως η ύπαρξη τειχών και πύργων στις πολιορκίες κάστρων. Η χρήση των spells ομορφαίνει περισσότερο την κατάσταση, αφού γίνεται ιδιαίτερα επιμελής χρήση των εφέ φωτισμού με κάθε spell.

Στον τομέα του ήχου, ξεχωρίζουμε την έντονη μουσική στις μάχες και κάποιους ήχους στο υπόβαθρο, αλλά οι φωνές των μονάδων των φυλών διακρίνονται από "φτώχια".

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Δεν ξέρω αν αυτό αποτελεί παρηγοριά, αλλά πρέπει να αναφέρω ότι η συχνότητα των κολλημάτων φαίνεται να μικραίνει στα πιο "βαρβάτα" συστήματα, αφού στον Athlon 1800 (512MB, Radeon 8500) ενός φίλου μου η κατάσταση ήταν κάπως υποφερτή (αλλά, εάν δεν σώζετε συχνά, πάλι την έχετε "βαμμένη"). Γεγονός είναι ότι εάν αγοράσετε αυτό το υπέροχο κατά τα άλλα παιχνίδι, θα πρέπει να δείξετε λίγη υπομονή, μέχρι τη στιγμή που θα κυκλοφορήσει το πρώτο patch και θα διορθώσει την κατάσταση.

Ανεξαρτήτως αυτού του γεγονότος, το Age of Wonders II καταφέρνει αρχικά να αγγίξει τον παίκτη και ακολούθως να τον παγιδεύσει στον κόσμο του, κάνοντάς τον να μην ξεκολλάει απ' αυτό. Σε αυτό συνεισφέρει τόσο η δυσκολία του όσο και το αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα που θα χρειαστείτε για να ολοκληρώσετε ένα σενάριο ή ένα campaign.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
89	85	83	90	95

Η διαχείριση resources, η εξερεύνηση και η κατατρόπωση των εχθρικών στρατευμάτων συνδυάζονται για πρώτη φορά με τόσο όμορφο τρόπο σε ένα προκλητικό παιχνίδι που θες να το μισήσεις, αλλά παράλληλα δεν μπορείς και να ξεκολλήσεις!

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

THE SUM OF ALL FEARS

Ο φόβος των τρομοκρατών

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM(R) II ΣΤΑ 450MHz, 128MB RAM, WINDOWS(R) 98/ME/2000/XP, DIRECTX 8.0, 16MB DIRECTX 8.0 ΣΥΜΒΑΤΗ 3D CARD, 1GB ΧΩΡΟ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, 4x CD-ROM, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

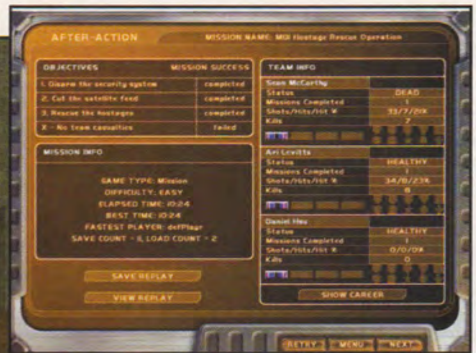
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη — www.rpg.gr

Στις 11 Σεπτεμβρίου του 2001 η ανθρώπινη ιστορία σημαδεύτηκε από ένα φοβερό πλήγμα, το οποίο θα μείνει βαθιά χαραγμένο στη μνήμη όλων μας και ιδίως των Αμερικανών. Η τρομοκρατία έγινε η νούμερο ένα απειλή των κρατών και πλέον όλα τα μεγάλα κράτη νιώθουν ότι ο κύριος εχθρός τους δεν είναι κάποια άλλη χώρα... αλλά οι τρομοκρατικές οργανώσεις. Λίγη δόση από το προαναφερθέν σενάριο και μια κουταλιά της σούπας από την ομώνυμη ταινία συνθέτουν το περιβάλλον του παιχνιδιού The Sum Of All Fears.





Οι στόχοι από το tutorial θα είναι τα πρώτα θύματά σας.



Μετά το τέλος κάθε αποστολής, τα μέλη της ομάδας σας παίρνουν παράσημα. Σάμπως παίζουν ρόλο!

Θετικά

- Φοβερά απλό
- Σχετικά χαμηλές απαιτήσεις
- Ξεκούραστο

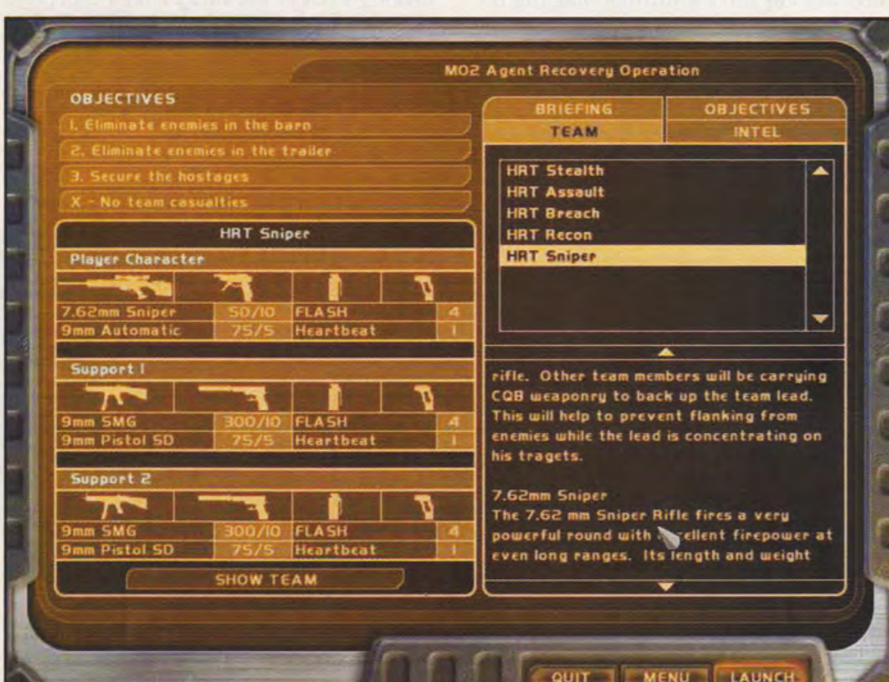
Αρνητικά

- Αναρωτιέμαι εάν μπορούσε να ήταν μικρότερο σε διάρκεια
- Πολύ εύκολο
- Κουτί που παραπλανά τον υποψήφιο αγοραστή
- Απογοητευτικός τίτλος

Η εταιρεία Redstorm είναι γνωστή από το πρόσφατο παρελθόν για δύο καταπληκτικά tactical/action παιχνίδια: το Rainbow 6 και το Ghost Recon.

Η ταινία "Sum Of All Fears", με πρωταγωνιστές τους Ben Affleck και Morgan Freeman (όχι από το Half-Life), είναι βασισμένη στην ομώνυμη νουβέλα του Tom Clansy. Στο αμερικανικό box office η ταινία δεν τα πήγε και τόσο καλά, παρόλο που έχει ένα σχετικά πρωτότυπο σενάριο. Σε αυτό βλέπουμε τις σχέσεις της Αμερικής και της Ρωσίας να εντείνονται όσο ποτέ, επειδή μια πρόσφατη, ξαφνική αλλαγή στην προεδρία της Ρωσίας βάζει σε υποψίες τους Αμερικανούς. Ο νέος πρόεδρος επιδιώκει την αντιπαλότητα των δύο κρατών, γεγονός που μέχρι τώρα δεν είχε γίνει ποτέ πραγματικότητα, τουλάχιστον όχι τόσο φανερά. Οι δύο εκρήξεις βομβών που ακολουθούν ενισχύουν τις υποψίες των θερμοκέφαλων Αμερικανών ότι η Ρωσία και ο νέος πρόεδρός της ευθύνονται για όλα αυτά. Ομως, ο Ben Affleck, στο ρόλο του πράκτορα Jack Ryan, θα καταφέρει να αποκαλύψει ότι τελικά δεν ευθύνονται οι Ρώσοι, αλλά κάποιος τρομοκρατικός οργανισμός!

Θα χαρακτήριζα την ταινία πρωτότυπη, γιατί είναι η πρώτη φορά που βλέπω να δικαιώνονται οι Ρώσοι σε μια καθαρά αμερικανική ταινία, όπου εξυμνούνται οι μυστικές υπηρεσίες και το κράτος πρόνοιας και προστασίας των ΗΠΑ *(και μετά μου λες ότι στο*



Επιλέγοντας τα έτοιμα πακέτα όπλων. Το παιχνίδι είναι τόσο καλό που σας απαλλάσσει από τη διαδικασία να επιλέξετε τα όπλα σας μόνοι σας, ένα προς ένα. Αυτό θα πει ενδιαφέρον για το καλό του gamer.



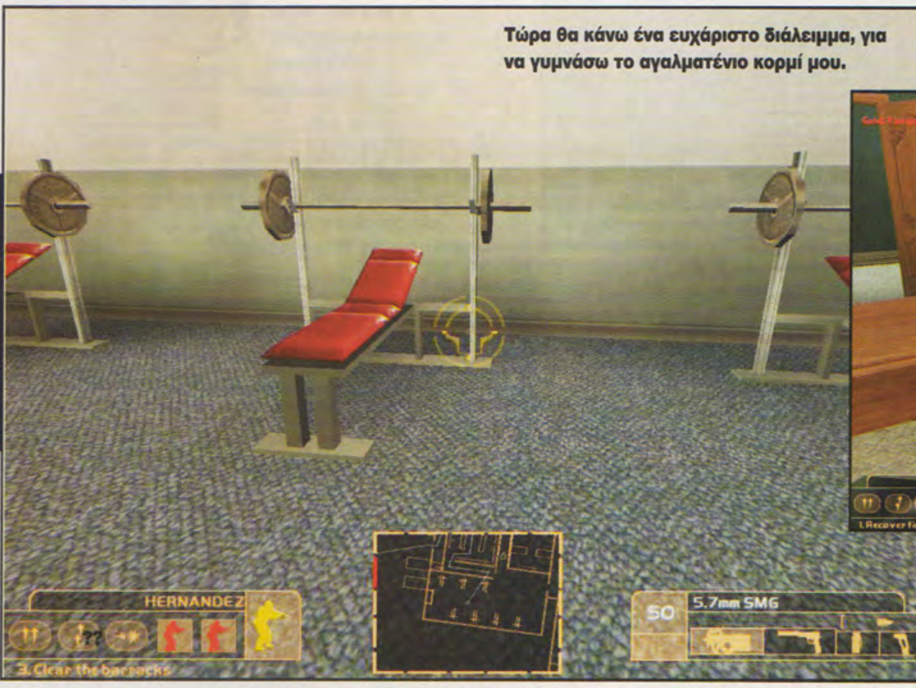
Nightvision θα είναι πάντα διαθέσιμο. Χωρίς μπαταρίες, χωρίς τίποτα! Οποτε θέλετε το ανοίγετε και μένει ανοικτό όση ώρα θέλετε.



Tango, mama, zulu, delta επίθεση στον Vantor. Τσακίστε τον :)

Ξέρετε ότι...

...το Sum of All Fears χρησιμοποιεί μια βελτιωμένη έκδοση της μηχανής γραφικών του Ghost Recon; Εάν όχι, τώρα το ξέρετε :)



Τώρα θα κάνω ένα ευχάριστο διάλειμμα, για να γυμνάσω το αγαλματένιο κορμί μου.



"Όχι, όχι δεν κάνουμε διαφήμιση! Μα τι λέτε τώρα... δεν χρησιμοποιούμε εμείς τους μάπα τίτλους μας για να σπρώξουμε άλλα παιχνίδια."

αμερικανικό box office η ταινία δεν τα πάει καλά. Μα λογικό είναι! Πού ακούστηκε να έχουν δίκιο οι Ρώσοι και άδικο οι Αμερικανοί; -Χ.Κ.). Ακούγεται, πάντως, παράξενο το Holywood να έχει ξεπεράσει το κόμπλεξ του με τη Ρωσία (να δω πότε θα το ξεπεράσει και με τις ασιατικές χώρες). Ισως μετά το γεγονός της 11ης Σεπτεμβρίου να κατάλαβαν ποιος είναι ο πραγματικός εχθρός τους...

Αυτά όσον αφορά στην ταινία "Sum Of All Fears", στην οποία είναι βασισμένο το παιχνίδι που θα παρουσιάσουμε. Ακόμα και στο κουτί του παιχνιδιού θα δείτε ακριβώς το ίδιο λογότυπο με αυτό των posters της ταινίας, έναν τύπο δηλαδή να τρέχει και από πάνω ο Morgan Freeman και ο Ben Affleck. Ετσι, λοιπόν, όπως είναι λογικό, ο άμοιρος gamer υποψιάζεται ότι οι δύο ήρωες της ταινίας θα έχουν σημαντικό ρόλο και στο παιχνίδι. Αυτή, όμως, είναι η πρώτη παγίδα του παιχνιδιού! Οσο και αν παίξετε το παιχνίδι, όσο και να ψάξετε, ΔΥΣΤΥΧΩΣ, σε κανένα σημείο δεν θα βρείτε αυτούς τους δύο ήρωες. Θα δεχόμουν έστω και αν σε μία αποστολή τους έβαζε να κάνουν ένα briefing, να σου δώσουν ένα φιλάκι, να σου πουν καλή επιτυχία και να σου δώσουν ένα τάπερ με κεφτεδάκια για το δρόμο, όμως, τίποτα!

SNIPER RULEZ

Τα αγαπημένα όπλα όλων των παικτών εν δράσει...



ΣΕΝΑΡΙΟ - CAMPAIGN

Το σενάριο του παιχνιδιού περιγράφει τη δημιουργία ενός νέου μυστικού οργανισμού, ο οποίος θα αναλάβει να καταπροπώσει την τρομοκρατία και να προλάβει οποιοδήποτε τρομοκρατικό χτύπημα. Σε περίπτωση που δεν προλάβει το τρομοκρατικό χτύπημα, τότε καλείται να λύσει τα προβλήματα που αυτή προκαλεί. Οι τρομοκρατικές οργανώσεις κινούνται από εταιρείες που έχουν συμφέροντα από τις δυσάρεστες επιπτώσεις που προξενούνται από τα τρομοκρατικά χτυπήματα. Τρομοκράτες συνεργάζονται μεταξύ τους στη δράση και στην εκπαίδευση, ενώ οι δεσμοί μεταξύ των οργανώσεων γίνονται ολοένα πιο ισχυροί. Εσείς και η ομάδα σας καλείστε να βάλετε φρένο σε όλους τους αδίστακτους τρομοκράτες και να κατεβάσετε τα ρολά σε όλους τους μυστικούς οργανισμούς που κινούν τα νήματα.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, το πρώτο που έκανα ήταν να μπω λιγάκι στο tutorial, μήπως και ξεστραβωθώ και καταλάβω πώς παίζεται. Μέσα σε δέκα λεπτάκια αντελήφθην τις βασικές αρχές του και ξεκίνησα την πρώτη αποστολή μου, με την τριμελή ομάδα και άλλες δύο ομάδες για back up. Επρεπε να εισβάλουμε σε έναν τηλεοπτικό σταθμό, στον οποίο είχαν μπει τρομοκράτες και απει-

ΕΙΔΙΚΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΓΙΑ ΚΛΑΜΑΤΑ



Κάθομαι έξω από την πόρτα και δίνω εντολή να την ανοίξουν. Ξέρω ότι απέναντί μου θα βρίσκεται εχθρός.



Η πόρτα ανοίγει και τον έχω κεντραρισμένο. Ενα απλό κλικ αρκεί και η φοβερή τακτική μου θα αποδώσει καρπούς.



Είμαι νεκρός! Πάνω που πήγαινα να κάνω το κλικ, χτυπάει το τηλέφωνο και ήταν ο Κράτσας που μου ζητούσε τα άρθρα... grrr. Δεν πειράζει, next time!

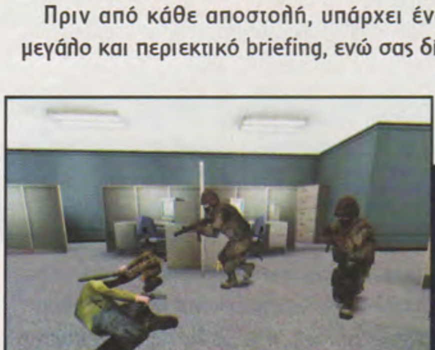
λούσαν στον αέρα ότι θα δολοφονήσουν τους παρουσιαστές. Πρώτα έπρεπε να εξουδετερώσω τις εξωτερικές άμυνες χωρίς να γίνω αντιληπτός, να κλείσω το συναγερμό, να κόψω τη σύνδεση με το δορυφόρο (ούτως ώστε να μη γίνεται αναμετάδοση) και μετά να μπουκάρω στο δωμάτιο λήψης και να αποτελείωσω τους τρομοκράτες. Ωραία, λέω μέσα μου, θα έχω πολλή δουλειά, κάτσε, όμως, να δούμε πώς θα τα εφαρμόσω όλα αυτά. Για να μη σας τα πολυλογώ, ξεκινάω την αποστολή και μέσα σε επτά με οκτώ λεπτά την είχα τελειώσει! Πότε μπήκα στο κανάλι, πότε σκότωσα τους πάντες και έκανα όλα τα objectives, ούτε που το κατάλαβα.

Αφήνω τις σκέψεις κατά νου και μπαίνω στη δεύτερη αποστολή. Χαρά, κακό εγώ πάλι γιατί έχει ωραίο background η νέα αποστολή. Εξοπλίζω τα μέλη της ομάδας μου με όπλα και ξεκινάω. Σε λιγότερο από δέκα λεπτά ήμουν στο briefing της επόμενης αποστολής. Ε, δεν είναι δυνατόν, ξαναλέω μέσα μου, κάποια αποστολή θα υπάρχει που να είναι μεγάλη και περίπλοκη. Επαιξα και τις έντεκα αποστολές, τερμάτισα το παιχνίδι και μεγάλη αποστολή δεν βρήκα. Ειλικρινά δεν έχω δει πιο μικρό παιχνίδι. Σε μία με μιάμιση ώρα θα το έχετε τερματίσει και θα κάθεστε να αναρωτιέστε πώς θα περάσετε τις ώρες σας τώρα που δεν έχετε τι να κάνετε.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η εταιρεία Redstorm είναι γνωστή από το πρόσφατο παρελθόν για δύο καταπληκτικά tactical/action παιχνίδια: το Rainbow 6 και το Ghost Recon. Οι δύο προαναφερθέντες τίτλοι είναι ό,τι καλύτερο στο είδος και έχουν αποσπάσει τις καλύτερες κριτικές από τους πάντες. Ετσι, λοιπόν, όταν είδα το όνομα της εταιρείας να αναγράφεται στο κουτί, πολύ λογικά θεώρησα ότι ο τίτλος της θα αποτελεί εγγύηση για την απόλαυσή μου. Ομως, τελικά, κατάλαβα ότι πρόκειται για κοροϊδία (όσοι βιάζεστε να μάθετε το γιατί, ανατρέξτε στο τέλος του άρθρου μου).

Πριν από κάθε αποστολή, υπάρχει ένα μεγάλο και περιεκτικό briefing, ενώ σας δί-



Μην ανησυχείτε, παιδιά, μια κράμπα στην καρδιά είναι. Οταν πάτε στον Αγιο Πέτρο, τίποτα δεν θα έχει σημασία πλέον.

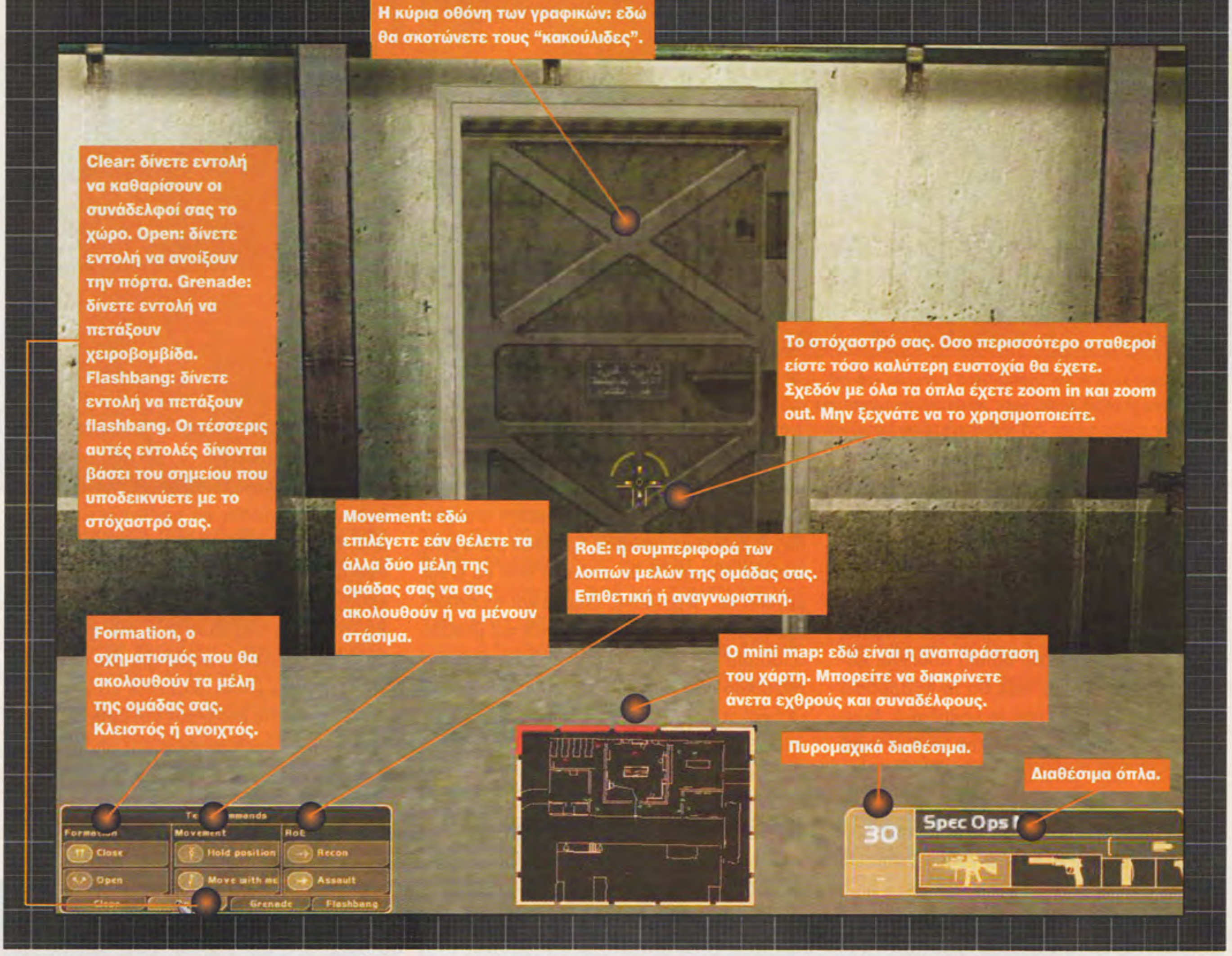


Εν έτει 2002 και κάθομαι και βλέπω τέτοια γραφικά! Τι στο καλό την πήρα την GeForce 3;



Ομοβροντία πυρών.

Επεξήγηση interface



νεται η δυνατότητα να εξοπλίσετε την τριμελή ομάδα σας με συγκεκριμένα "πακέτα" όπλων. Δηλαδή, δεν μπορείτε να διαλέξετε εσείς ποια όπλα θέλετε, αλλά θα πρέπει να πάρετε ένα πλήρες πακέτο (κάτι σαν τα μενού στα fast foodάδικα). Μετά το πέρας κάθε αποστολής θα προστίθενται και νέα διαθέσιμα πακέτα, τα οποία αποτελούνται από δύο όπλα και μία χειροβομβίδα (κοινώς σε κάθε αποστολή θα έχετε από τρία διαθέσιμα όπλα). Αφού διαβάσετε το briefing και διαλέξετε εξοπλισμό, ξεκινά η αποστολή. Φοβερά χρήσιμος και spoiler για το παιχνίδι είναι ο mini map, ο οποίος σε όλες τις αποστολές αποκαλύπτει τις θέσεις των αντιπάλων! Κοινώς δεν υπάρχει το στοιχείο του αιφνιδιασμού. Πίσω από κάθε πόρτα ξέρετε ανά πάσα στιγμή τι κρύβετε. Ακριβώς γι' αυτό το λόγο το παιχνίδι έχει τόσο μικρή διάρκεια και είναι τόσο εύκολο.

Σε κάθε αποστολή σάς συνοδεύουν άλλοι δύο συνάδελφοί σας, στους οποίους μπορείτε να δώσετε διάφορες εντολές. Για παράδειγμα, μπορείτε να τους πείτε να ανοίγουν τις πόρτες και να καθαρίζουν την περιοχή. Εδώ έχουμε να κάνουμε με μία από τις λίγες καινοτομίες του παιχνιδιού, εν συγκρίσει με τα παλαιότερα παιχνίδια της Redstorm (Rainbow 6 και Ghost Recon). Σε περίπτωση που ο χαρακτήρας σας πεθάνει, τότε μπορείτε να παίζετε με ένα από τα υπόλοιπα τρία μέλη (εάν πεθάνουν και τα τρία, τότε κάντε load). Η ποικιλία των όπλων του παιχνιδιού είναι πολύ μεγάλη, αλλά παρατηρούνται κάποια πολύ αρνητικά χαρακτηριστικά. Πρώτον, δεν μπορείτε να επιλέξετε ένα προς ένα τα τρία όπλα που θα έχετε διαθέσιμα, αλλά, όπως προανέφερα, πρέπει να πάρετε τα πακέτα. Δεύτερον, δεν μπορείτε να πάρετε τα όπλα των αντιπάλων, πετώντας τα δικά σας. Τρίτον και τελευταίο, σε κανένα σημείο δεν είδα περιορισμό όσον αφορά στα πυρομαχικά! Αφοβα έριχνα σφαίρες και το μόνο που με απασχολούσε ήταν το reloading.

Ο ρεαλισμός κυμαίνεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Προκειμένου να έχετε μεγαλύτερες πιθανότητες να πετύχετε τους αντιπάλους σας, πρέπει να μείνετε για πιο πολύ χρόνο ακίνητοι, ούτως ώστε να σκοπεύσετε καλύτερα. Και μία σφαίρα είναι αρκετή να σας σκοτώσει. Μόλις αρχίσετε να δέχεστε τα πυρά των αντιπάλων, χάνετε τον μπούσουλα και ολόκληρη η οθόνη κουνιέται. Μπορεί

Fan sites

Αν βρείτε sites αφιερωμένα σε αυτό το παιχνίδι, ενημερώστε με, γιατί εγώ δεν βρήκα τίποτα. Εδώ δυσκολεύτηκα να βρω gamers που έπαιζαν το Sum of All Fears... σιγά μην έβρισκα Fan sites. Εκτός από το επίσημο site της εταιρείας www.sumofallfears.ubi.com, δεν βρήκα κανένα άλλο.



Αφού τέλειωσα την αποστολή, κατάκοπος μια και κράτησε επτά κόμμα πέντε ολόκληρα λεπτά, ξεκουράζομαι...



Σε όλο το campaign μόνο μία φορά θα πρέπει να πάρετε όμηρο. Μόλις τον βρείτε, κάθεται εκεί όπου βρισκόταν ενώ εσείς συνεχίζετε για το επόμενο objective.

να σας φανεί λιγάκι εκνευριστικό, όμως, εγώ το απολάμβανα με γέλια και χαρές, δεν ξέρω γιατί, αλλά μου φαινόταν πολύ αστείο το γεγονός ότι με το που έτρωγα τις πρώτες σφαίρες η κάμερα γύριζε σαν τρελή.

Στον τομέα του χειρισμού, το παιχνίδι τα πάει πολύ καλά, χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Sum of All Fears είναι λίγο καλύτερα από αυτά του Ghost Recon, χωρίς να είναι state of the art. Ενώ έχει δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα στα μοντέλα (τόσο των τρομοκρατών όσο και των ειδικών δυνάμεων), στα τοπία και στα υπόλοιπα αντικείμενα, διακρίνετε τα pixels κουκκίδα-κουκκίδα. Το ίδιο ισχύει και με το HUD (Heads Up Display), το οποίο παρόλο που είναι 2D γραφικά, είναι τραγικό στο σχεδιασμό του. Βέβαια, υπάρχουν κάποιες εξαιρέσεις, όπου όντως έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στα γραφικά, αλλά σε γενικές γραμμές όλο το παιχνίδι θυμίζει περισσότερο κάποιο modification για το Unreal ή το Quake παρά αυτόνομο παιχνίδι!

Ο ήχος είναι πολύ καλύτερος σε σχέση με τα γραφικά. Κάθε όπλο έχει το δικό του θόρυβο. Συγκεκριμένα, η καραμπίνα είναι χάρμα, καθώς όποτε εκπυρσοκροτεί βουίζει όλο το δωμάτιο! Τα βήματα των χαρακτήρων, οι διάλογοι από τον ασύρματο, οι ομιλίες των τρομοκρατών (σε διάφορες γλώσσες) και οι εκρήξεις είναι λίαν καλές και δεν πρόκειται να απογοητεύσουν κανέναν. Ιδιαίτερα εκνευριστικά και φτωχά σε χιούμορ βρήκα τα σχόλια των συναδέλφων κομάντο, στην αρχή ΚΑΘΕ πίστας. Ελεος, κύριε σκηνοθέτα, δεν το μπορώ το αμερικανικό χιούμορ... ξενερώνω!

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Εχοντας τελειώσει μέσα σε λιγότερο από δύο ώρες ένα παιχνίδι, προσπαθώ να καταλάβω τους λόγους για τους οποίους μια εταιρεία με ένα τόσο καλό όνομα στο χώρο των tactical/3D action παιχνιδιών, αμαυρώνει το όνομά της δημοσιεύοντας έναν απαράδεκτο τίτλο. Ενα videάκι σωστό δεν υπάρχει, το campaign είναι πρόχειρο, επιλογές πολλές δεν δίνονται στον παίκτη, το επίπεδο δυσκολίας είναι φοβερά χαμηλό... σχεδόν κάθε αποστολή θα είναι περίπατος, το multiplayer δεν λέει και πολλά! Πάντως, νομίζω πως βρήκα τη σκευωρία και το μυστικό που κρύβεται πίσω από έναν τόσο προχειροφτιαγμένο τίτλο. Πιστεύω ότι η εταιρεία έβγαλε έναν απλό τίτλο που απευθύνεται στον άπειρο gamer, σε αυτόν που θα πάει να πάρει ένα παιχνίδι επειδή του άρεσε η αντίστοιχη κινηματογραφική ταινία, προκειμένου να έχει εύκολο κέρδος και ταυτόχρονα να ταΐσει τις άλλες δύο αγελάδες της, το Rainbow 6 και το Ghost Recon. Ως απόδειξη του τελευταίου επιχειρήματος παραθέτω τα ακόλουθα στοι-



Από τα ελάχιστα δείγματα καλών γραφικών του παιχνιδιού... Ισως, το μοναδικό!

χεία (ούτε ο Μάκης να ήμουν!): Πρώτον, στα περισσότερα PCs που συναντάτε στις αποστολές, βλέπετε την εικόνα του Ghost Recon και, δεύτερον, κατά τη διάρκεια του loading των αποστολών, ένα από τα κείμενα που εμφανίζονται αναφέρει ότι εάν σας αρέσει το παιχνίδι και θα θέλατε κάτι πιο ψαγμένο, δεν έχετε παρά να ανατρέξετε στα Rainbow 6 και Ghost Recon. Τα συμπεράσματα δικά σας...

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ	GAMEPLAY
73	82	86	90	20	88

Η Redstorm με απογοήτευσε πολύ. Σίγουρα περίμενα κάτι περισσότερο από αυτό το μίασμα action/tactical με διάρκεια δύο ωρών παρά κάτι.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: TRECISION

Game review

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

The Watchmaker



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 2 ΣΤΑ 266MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9x/ME/2000, DIRECTX 8.0, 8x CD-ROM DRIVE, 3D ACCELERATED ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX 8.0 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 8.0 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 246MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

ΚΑΤΩΤΕΡΟ | ΜΕΣΟ | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οταν διάβασα για πρώτη φορά για το The Watchmaker, μου έκανε αμέσως πολύ μεγάλη εντύπωση. Το σενάριό του, με βάση το υπερφυσικό, είναι από τα αγαπημένα μου, ενώ τα γραφικά του έδειχναν σχεδόν τέλεια. Τι έμενε; Να δω τη δράση του. Ετσι, όταν ήρθε στα χέρια μου η πρωτότυπη ιταλική έκδοση, χωρίς να χάσω χρόνο άρχισα να παίζω μανιωδώς...



Δράση και μυστήριο





Από το φινάλε του παιχνιδιού.

Θετικά

- Εκπληκτικά 3D γραφικά για ένα click & point adventure game
- Πολύ καλό σενάριο
- Αρκετά προσεγμένη δράση
- Ενδιαφέροντες συνδυασμοί γρίφων

Αρνητικά

- Προβληματικός χειρισμός ως προς την κίνηση των χαρακτήρων
- Μέτριο speech
- Αρκετά action sequences, ειδικά προς το τέλος του παιχνιδιού
- Τα saves δεν σε επαναφέρουν στο σημείο ακριβώς όπου τα έκανες

Βοηθούντος και του εξαιρετικού σεναρίου, δημιουργείται ένα εκρηκτικό μείγμα, που δεν πρόκειται σε κανένα σημείο του παιχνιδιού να σε κάνει να ησυχάσεις, να βαρεθείς ή κάτι παρόμοιο.

Η Trecision είναι μία ιταλική εταιρεία με δεκαετή δράση στο χώρο των computer games, έχοντας κυκλοφορήσει περίπου 15 τίτλους, μεταξύ των οποίων ξεχωρίζουν οι Chris Kamara's Street Soccer για το PlayStation, Puma Street Soccer για το PlayStation, Nightlong: Union City Conspiracy για PC και Amiga, Ark of Time για PC και PlayStation, Syyrah - The Warp Hunter για PC και Alien Virus για PC. Αυτή την περίοδο δουλεύει πάνω στα παιχνίδια SCOOTY RACES και INTERNATIONAL SOCCER (την coin-op έκδοση), ενώ το The Watchmaker κυκλοφόρησε μόλις πρόσφατα στις ΗΠΑ από την Got Game Entertainment. Με την ευκαιρία της κυκλοφορίας αυτής, παρουσιάζουμε και εμείς το παιχνίδι, χωρίς να γνωρίζουμε αν πρόκειται να κυκλοφορήσει από κάποια ελληνική αντιπροσωπία. Πάντως, αυτό αλλά και το Gilbert Goodmate άξιζαν καλύτερης τύχης στη χώρα μας.

Ξέρετε ότι...

...έχουμε παρουσιάσει τα Nightlong: Union City Conspiracy και Ark of Time στο περιοδικό μας, το μεν πρώτο στο τεύχος 101, το δε δεύτερο στο τεύχος 87; Στα τεύχη εκείνα, μέσα από τις πρωτότυπες αμερικανικές εκδόσεις, αναφέραμε ότι το μεν πρώτο ήταν των εταιρειών Team17/Microprose και το δεύτερο της Interplay. Ειλικρινά δεν ήξερα ότι τα παιχνίδια αυτά ήταν της Trecision. Ποτέ, όμως, δεν είναι αργά να αποκατασταθεί η τάξη όσον αφορά στους πραγματικούς δημιουργούς κάποιων παιχνιδιών.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το The Watchmaker είναι ένα adventure που συνδυάζει το μυστήριο με το υπερφυσικό. Το παιχνίδι μπαίνει σχεδόν από την αρχή στα βαθιά νερά. Στις 2:40 τα ξημερώματα ο Darrel Boone, ερευνητής των υπερφυσικών φαινομένων, δέχεται ένα παράξενο τηλεφώνημα από το δικηγορικό γραφείο Norman & Mac Green, όπου τον καλούν ν' αναλάβει μία πολύ σοβαρή υπόθεση. Στις 3:30 τα ξημερώματα στο δικηγορικό γραφείο τον περιμένουν ο ίδιος ο δικηγόρος Mac Green και μία νεαρή δικηγόρος, η Victoria Conroy. Χωρίς να αποκαλυφθεί ποιοι ενδιαφέρονται για την υπόθεση και πολύ περισσότερο γιατί, μαθαίνει σε γενικές γραμμές τα εξής: Μία πολύ sophisticated μηχανή, ένα ειδικό Pendulum, ηλικίας 400 ετών, κλάπηκε από το ιδιόμορφο εργαστήριο, όπου εξελισσόταν. Η συσκευή αυτή έχει κλαπεί από μία ομάδα φανατικών που θέλει να εκμεταλλευτεί τις ειδικές "ενεργειακές" δυνάμεις της και να εξαπολύσει την απόλυτη καταστροφή πάνω στη Γη. Πρέπει πάση θυσία η συσκευή να σταματήσει να λειτουργεί πριν από τα μεσάνυχτα, γιατί η ημέρα που ξημερώνει, η οποία συνοδεύεται από έκλειψη ηλίου, θα αποβεί καταστροφική. Είναι η ημέρα που αυτή η ομάδα περιμένει για να βάλει σε εφαρμογή τα σχέδιά της. Ανιχνεύο-





Ενώ έρχεσαι σε επαφή με τον αθάνατο κυνηγό (Hunter).



Βάζοντας τα κατάλληλα πετράδια στο πίσω μέρος του ρολογιού, θα δεις μέσω ενός ολογράμματος τι πραγματικά συμβαίνει με την ιστορία που έχεις μπλέξει.



Εχοντας μία τελική κουβέντα με την Jude Roberts.

ντας με δορυφόρους την "ενεργειακή" κίνηση διάφορων σημείων και περιοχών πάνω στη Γη, κατέληξαν ότι το κέντρο των συνωμοτών πρέπει να είναι ένα εντυπωσιακό κάστρο στην Αυστρία, όπου προφανώς βρίσκεται και η συσκευή. Το κάστρο αυτό φαίνεται να είναι το κέντρο μίας πολυεθνικής "φαρμακευτικής" εταιρείας.

Αποδέχεσαι την αποστολή και φτάνεις στο κάστρο ως καλεσμένος. Τα ερωτήματα είναι δεκάδες και η αποστολή σου μόλις αρχίζει. Με τι άλλο, άραγε, ασχολείται η φαρμακευτική αυτή εταιρεία και γιατί έχει το κέντρο της σ' ένα απομονωμένο κάστρο; Πώς εμπλέκεται η CIA στην ιστορία αυτή; Τι είναι, τελικά, αυτό το παράξενο Pendulum; Είναι πράγματι 400 ετών; Γιατί όλοι ψάχνουν τόσο απεγνωσμένα να το βρουν; Για ποιον σκοπό το εφηύρε ο επονομαζόμενος Watchmaker και ποια είναι, τελικά, η πραγματική ταυτότητά του;

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι πρωτότυπο, τουλάχιστον εν μέρει, αλλά και πολύ ενδιαφέρον. Τελειώνοντας μου έμειναν μερικές απορίες ή θα προτιμούσα μερικά πράγματα να είχαν εξηγηθεί περισσότερο, ωστόσο με τίποτα δεν αλλάζει η γενική σεναριακή εικόνα του Watchmaker.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά είναι full screen, προοπτικής τρίτου προσώπου, και υποστηρίζουν αναλύσεις από 640x480 έως και 1.024x768, τόσο σε 16 όσο και 32bit χρώμα. Το Watchmaker υποστηρίζει πλήρως 3D χαρακτηριστικά όσον αφορά σε όλους τους χαρακτήρες του παιχνιδιού αλλά και στα γραφικά των διάφορων τοποθεσιών. Ολα αυτά ρυθμίζονται μέσω του ειδικού setup που υπάρχει ως shortcut στο φάκελο που δημιουργεί το παιχνίδι, γεγονός πολύ εντυπωσιακό, αν λάβουμε υπόψη ότι μιλάμε για ένα adventure game. Το παιχνίδι δεν λειτουργεί με έναν πλήρως 3D κόσμο, όπως γίνεται στα διάφορα 1st person action games ή στα τελευταίας τεχνολογίας RPGs, αλλά έχει ενσωματώσει τμήματα της λειτουργίας αυτής. Οι τοποθεσίες του παιχνιδιού έχουν αποδοθεί εξαιρετικά, από τις καλύτερες που έχω δει, και σε αρκετά σημεία συναγωνίζονται τα αντίστοιχα hand made γραφικά των παλιών, κλασικών adventures. Οι χώροι γύρω από το κάστρο αλλά και μέσα σ' αυτό απεικονίζονται με μεγάλη λεπτομέρεια. Η απόδοση των επιπλώσεων είναι το κάτι άλλο, όπως και οι διάφορες αντανακλάσεις. Οι χαρακτήρες του είναι, επίσης, αρκετά ενδιαφέροντες, οι δύο βασικοί πρωταγωνιστές, όμως, θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτεροι, μια και αρκετές φορές φαίνεται να παρουσιάζουν προβλήματα τόσο στην εμφάνισή τους όσο και στο animation που συνοδεύει την κίνηση και τη δράση τους. Τα cutscenes που περιέχει είναι εξαιρετικά δουλεμένα. Γενικά, τα γραφικά είναι από τα TOP χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

Τα βασικά μουσικά background μοτίβα είναι πολύ καλά, ενώ εξίσου αξιόλογα είναι και τα ηχητικά εφέ. Εκεί όπου το παιχνίδι παρουσιάζει σημαντικό πρόβλημα είναι στο speech των χαρακτήρων. Δεν έχω δει, βέβαια, την αγγλική έκδοση, όπου σχεδόν όλοι λένε ότι η απόδοση των ομιλιών είναι χάλια, αλλά στην ιταλική έκδοση, απ' όσο μπορώ να κρίνω, υπάρχει πρόβλημα. Το speech δείχνει να έχει γίνει από ερασιτέχνες και μάλιστα κακούς. Αυτό καταστρέφει σημαντικό μέρος της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού και είναι κρίμα. Σημειώστε ότι στο μεγαλύτερο μέρος έπαιζα το παιχνίδι χωρίς speech. Το άνοιγα απλώς για να ακούω αν σε κάποια σημεία έχει καλυτερέψει η κατάσταση ή όχι. Ευτυχώς που υπάρχει η δυνατότητα της εμφάνισης των όποιων ομιλιών σε κείμενο πάνω στην οθόνη και έτσι σώζεται κάπως η κατάσταση.

Τα μεγαλύτερα και πιο σημαντικά προ-





Βρίσκοντας το μυστικό πέρασμα που, δυστυχώς, είναι παγιδευμένο. Υπάρχει και άλλη είσοδος για τα υπόγεια, με το περίφημο ρολόι και το γραφείο του Watchmaker.





Δύο γρίφοι που απαιτούν την απόλυτη συνεργασία και των δύο πρωταγωνιστών.

βλήματα του Watchmaker εμφανίζονται στο χειρισμό του. Ας ξεκινήσουμε με τις διάφορες λειτουργίες του. Με το πλήκτρο F8 περνάς από τον ένα χαρακτήρα στον άλλο. Με το πλήκτρο CAPS LOCK (ή κρατώντας πατημένο το SHIFT πλήκτρο) ενεργοποιείς το "τρέξιμο" στην κίνηση του χαρακτήρα. Σας το συνιστώ ως μόνιμη επιλογή. Με το πλήκτρο TAB εμφανίζεις το Inventory του χαρακτήρα που χειρίζεσαι. Με το πλήκτρο F1 εμφανίζεις το ειδικό SAVE menu. Εδώ προσέξτε γιατί κάνοντας κλικ σε μία εικόνα-θέση, σώζεις αμέσως πάνω της και έτσι υπάρχει πάντα ο κίνδυνος να γράψεις πάνω σε μερικά πολύ χρήσιμα saves σου. Με το πλήκτρο F2 εμφανίζεις το ειδικό LOAD menu. Σημειώστε εδώ ότι, αφού κάνεις SAVE μία θέση, όταν την ξαναφορτώσεις, δεν εμφανίζεσαι στο σημείο ακριβώς που έσωσες, αλλά στο σημείο όπου το παιχνίδι θεωρεί ότι είναι η αρχή της συγκεκριμένης περιοχής!

Με το πλήκτρο F3 εμφανίζεις το ειδικό AUDIO menu, με το οποίο ρυθμίζεις τον ήχο, την ύπαρξη ή όχι speech, την εμφάνιση των διαλόγων και σε κείμενο κ.λπ. Τέλος, με το πλήκτρο F8 περνάς από τον ένα χαρακτήρα στον άλλο.

Στη διαχείριση του Inventory εμφανίζονται μερικά βασικά προβλήματα. Για να περάσεις ένα αντικείμενο από τον Darrel στη Victoria, κάνεις τα εξής: Επιλέγεις το χαρακτήρα που θέλεις να πάρει το αντικείμενο που σε ενδιαφέρει. Στην περίπτωσή μας αυτή είναι η Victoria. Ενώ την ελέγχεις, πατάς το πλήκτρο TAB και εμφανίζεις το Inventory της. Κάνεις κλικ στο πιο πάνω αντικείμενό σου, π.χ. το τηλέφωνο, και στο ειδικό Inventory Panel που ανοίγει, κάνεις κλικ πάνω στο όνομά της. Τώρα εμφανίζεται το Inventory του Darrel. Τώρα πια κάνεις κλικ σε όποιο αντικείμενο θέλεις να μεταφέρεις και αυτό φεύγει από τη λίστα του Darrel και πάει στο Inventory της Victoria. Το σύστημα αυτό απαιτεί αρκετή εξάσκηση για να το συνηθίσεις και δεν καταλαβαίνω γιατί επέλεξαν μία τόσο στρυφνή μέθοδο. Θα μπορούσαν να είχαν επιλέξει ένα σύστημα αντίστοιχο με αυτό των αγοραπωλησιών των CRPGs και να τέλειωνε το θέμα. Στο Inventory σου, αν διαλέξεις ένα αντικείμενο, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο και μετακινώντας το mouse, θα περιστρέψεις το συγκεκριμένο αντικείμενο.

Εδώ χρειάζεται προσοχή γιατί όταν ανοίξεις το Inventory ενός χαρακτήρα, στις περισσότερες τοποθεσίες στο επάνω μέρος του εμφανίζεται ένα icon με το πρόσωπο



Στην πισίνα, από τους ωραιότερους γραφικά χώρους του παιχνιδιού.



Για να φτάσεις στο clock tower, θα χρειαστεί ν' ανεβείς από το μπαλκόνι που είναι στα διαμερίσματά σας.





Δείγματα των εσωτερικών χώρων της έπαυλης.

Fan sites

- http://www.trecision.com/videogames/games/wm.html
- http://www.gotgameentertainment.com/watchmaker/

του συνεργάτη σου. Κάνοντας κλικ στο πρόσωπο-icon αυτό, καλείς το συνεργάτη σου στο σημείο όπου βρίσκεσαι, αν είναι δυνατόν, φυσικά. Αυτό θα φανεί υπερπολύτιμο στις περιπτώσεις που απαιτείται η ταυτόχρονη δράση και των δύο χαρακτήρων. Για να ενεργοποιήσεις το PDA, όπου καταγράφονται οι διάφορες συζητήσεις, πατάς το P ή το telephone icon στο Inventory σου.

Η κίνησή σου γίνεται και με το mouse και με τα πλήκτρα. Εδώ εμφανίζεται, επίσης, μία άλλη μεγάλη σειρά προβλημάτων: Η κίνηση με το mouse δεν είναι πάντοτε δυνατή! Σε πάρα πολλά σημεία, αλλού κάνεις κλικ και αλλού πάει ο χαρακτήρας! Ακόμη χειρότερα, η κάμερα κίνησης δεν παρακολουθεί πάντα το χαρακτήρα από πίσω ώστε να βλέπεις τουλάχιστον προς τα πού πηγαίνεις, αλλά από μπροστά, έτσι ώστε να μην μπορείς να δεις καλά τι γίνεται προς τα κει που πηγαίνεις και να μπερδεύεσαι. Πατώντας το πλήκτρο Spacebar περνάς από την προοπτική τρίτου προσώπου σ' αυτήν του πρώτου προσώπου. Η επιλογή αυτή είναι πολύ χρήσιμη όταν θέλεις να εξερευνήσεις καλύτερα κάτι. Οταν είσαι στην επιλογή αυτή, δεν μπορείς να κινηθείς. Για να δεις καλύτερα, χρησιμοποιείς το SHIFT και τα arrow πλήκτρα. Με τα πλήκτρα A και Z σηκώνεσαι ή σκύβεις.

Για να εξετάσεις ένα αντικείμενο, κάνεις αριστερό κλικ σ' αυτό. Για να κάνεις την απαραίτητη δράση, κάνεις δεξί κλικ πάνω στο αντικείμενο που σ' ενδιαφέρει. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω σ' έναν χαρακτήρα, μιλάς μαζί του.

Τελειώνοντας, θέλω να πω ότι πιο "ανάποδο" σύστημα χειρισμού δεν νομίζω ότι μπορούσε να σκεφθεί κάποιος.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού συνδυάζει το μυστήριο με την ένταση και την αναζήτηση. Βοηθούντος και του εξαιρετικού σεναρίου, δημιουργείται ένα εκρηκτικό μείγμα, που δεν πρόκειται σε κανένα σημείο του παιχνιδιού να σε κάνει να ησυχάσεις, να βαρεθείς ή κάτι παρόμοιο. Προς το τέλος η ένταση κορυφώνεται κάθετα και εκεί το Watchmaker απογειώνεται.

Η δράση είναι πολύ έξυπνα σχεδιασμένη. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί το χρόνο για να προχωρήσει τη σεναριακή εξέλιξή του κατά τα πρότυπα του Cruise for a Corpse. Οι χαρακτήρες είναι αρκετά ενδιαφέροντες. Θα χρειαστεί, όμως, να μελετήσεις καλά όλο το background τους για να τους αντιμετωπίσεις. Οι γρίφοι του παρουσιάζουν επίσης αρκετό ενδιαφέρον: άλλοι απαιτούν έναν από τους δύο χαρακτήρες για να λυθούν, ενώ άλλοι την ύπαρξη και των δύο χαρακτήρων μαζί. Η συνολική δράση είναι αρκετά "λογική". Θα χρειαστεί να ξεκλειδώσεις αρκετές πόρτες, να αντικαταστήσεις χαλασμένα τμήματα παλιών μηχανών για να λειτουργήσουν, ενώ σε αρκετούς χαρακτήρες θα πρέπει να βρεις τα κρυμμένα μυστικά τους

NIGHTLONG & THE ARK OF TIME

Γράφω και σε άλλο σημείο για τα δύο adventures της Trecision, τα Nightlong και Ark of Time, που είχαμε παρουσιάσει στο περιοδικό.
Στο πρώτο τότε είχα βάλει τις βαθμολογίες: ΓΡΑΦΙΚΑ: 96, ΗΧΟΣ: 80, ΣΕΝΑΡΙΟ: 90, ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 95, ΔΡΑΣΗ: 80 και ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ: 80. Πρόκειται για ένα γνήσιο adventure επιστημονικής φαντασίας, βασισμένο σε έναν εξαιρετικό dark cyber κόσμο στα 2099. Εσύ είσαι ο Joshua Reev, ένας 32χρονος πρώην αξιωματικός της Internatinal Control Military services, που τώρα πια λειτουργείς ως ιδιωτικός ντετέκτιβ που αναλαμβάνει μόνο υποθέσεις "πρώτης γραμμής", τόσο από πλευράς σημασίας όσο και από πλευράς κινδύνων. Τα προβλήματά σου ξεκινούν όταν το πρώην αφεντικό σου στο στρατό, ο Hugh Martens, που τώρα πια είναι κυβερνήτης της περίφημης Union City, σε φωνάζει για μία υπόθεση που τον απασχολεί. Σου ζητά να αναζητήσεις ένα αστυνομικό του που χάθηκε ενώ προσπαθούσε να εξαρθρώσει μία ομάδα τρομοκρατών. Οι τρομοκράτες αυτοί προσπαθούν να καταστρέψουν το βασικό χρηματοδότη του κατά την περίοδο των εκλογών, την περίφημη εταιρεία Genesis Cryogenetic Enterprise. Φυσικά, πρέπει να βρεις και πού είναι το περίφημο κρησφύγετο των τρομοκρατών, που όσο και να προσπαθούν να το εντοπίσουν, μοιάζει να είναι αόρατο!
Στο δεύτερο παιχνίδι είχα βάλει τις βαθμολογίες: ΓΡΑΦΙΚΑ: 80, ΗΧΟΣ: 75, ΔΡΑΣΗ: 70, ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85, ΓΡΙΦΟΙ: 70 και ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ: 70.

Πρόκειται για ένα adventure όπου μία ομάδα τεσσάρων ατόμων επιχειρεί μία κατάδυση σε κάποιο σημείο του Ατλαντικού Ωκεανού, με ένα ειδικό υποβρύχιο ερευνητικό σκάφος, προσπαθώντας να βρουν τα ίχνη της Χαμένης Ατλαντίδας. Επικεφαλής την ομάδας αυτής είναι ο περίφημος καθηγητής Caldwell, μεγάλος αρχαιολόγος και ερευνητής. Καθώς, όμως, κατεβαίνουν όλο και πιο βαθιά στα νερά του ωκεανού, μία παράξενη ραδιομαγνητική δύναμη θα μπλοκάρει τα όργανα του βαθυσκάφους και αυτό σχεδόν ακυβέρνητο θα συντριβεί στο βυθό του ωκεανού. Καθώς φεύγουν από το υποβρύχιο σκάφος τους, οι Professor Cladwell, Helen Milton, Greg Blower και Simon Creek, έκπληκτοι θα διαπιστώσουν ότι βρίσκονται μπροστά σε μία γιγαντιαία "πύλη" και πάνε προς αυτήν, πιστεύοντας ότι μπορεί να τους οδηγήσει στη Χαμένη Ατλαντίδα.
Εσύ είσαι ο Richard Kendal και δουλεύεις ως αθλητικός ρεπόρτερ σε μία λονδρέζικη εφημερίδα. Ο εκδότης σου μαθαίνει για τη χαμένη αποστολή του καθηγητή Caldwell και μη έχοντας κανέναν άλλο ελεύθερο ρεπόρτερ, σου αναθέτει να βρεις τι ακριβώς συνέβη στον καθηγητή Caldwell και στην ομάδα του.
Αναζητώντας τη χαμένη αποστολή, θα χρειαστεί να ταξιδέψεις στην Καραϊβική, στο νησί Rum Cay, στις ερήμους της Αλγερίας, στο περίφημο Yacatan, στο μυθικό Stonehedge, στα νησιά του Πάσχα και στο βυθό του Ατλαντικού ωκεανού, ζώντας μία μοναδική περιπέτεια και ανακαλύπτοντας το τραγικό μυστικό της Χαμένης Ατλαντίδας.



Πρέπει να περάσεις την επιστάτισσα του σπιτιού για να μπεις στην παλιά πτέρυγά του.



Η εξιστόρηση μιας παλιάς ιστορίας σχετικά με το πώς άρχισαν όλα αυτά...

και σε άλλους να αποσπάσεις την προσοχή τους.

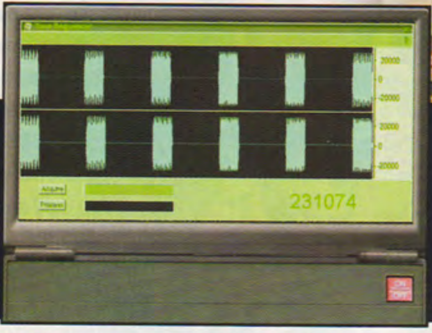
Οσο θα προχωρείτε στη δράση και θα μαθαίνετε τι έχει συμβεί στο παρελθόν και τι συνέβη για να φτάσετε εδώ τόσο περισσότερο θα εκτιμάτε το παιχνίδι. Για μένα το ωραιότερο τμήμα της δράσης βρίσκεται στην παλιά πτέρυγα του σπιτιού. Εδώ θα απογειωθεί η φαντασία σας, τα μεταφυσικά στοιχεία είναι πολύ δυνατά και είμαι σίγουρος ότι θα ευχαριστηθείτε κάθε σημείο του.

Το φινάλε χαρακτηρίζεται από μία σχεδόν καταιγιστική δράση και σ' αυτό θα χρειαστείτε το 100% των δυνάμεών σας για να τα βγάλετε πέρα και να έχετε ένα αίσιο τέλος. Εδώ να κάνετε συχνά saves, μια και δεν ξέρετε τι κρύβει το επόμενο βήμα.

Το παιχνίδι υπόσχεται περί τις 40 ώρες



Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού βρίσκονται, ανάλογα με την ώρα, σε συγκεκριμένα σημεία του σπιτιού.



Αναλύοντας τα ηχητικά σήματα ενός τηλεφωνήματος, θα βρεις το νούμερο που αντιστοιχεί σ' αυτά.



δράσης για να το τελειώσετε. Εγώ, πάντως, έκανα πολύ παραπάνω και σας συμβουλεύω να το παίξετε χωρίς λύση, αν θέλετε, φυσικά, να απολαύσετε τη μαγεία του.

Διαβάστε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ το manual, ακόμη και κάθε λεπτομέρειά του. Κρατήστε σημειώσεις για ό,τι βλέπετε ή ακούτε. Βάλτε και τους δύο πρωταγωνιστές να ρωτήσουν - συνομιλήσουν με κάθε χαρακτήρα, γιατί πολλές φορές θα δείτε διαφορετικές απαντήσεις!

Το Watchmaker δείχνει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο ότι είναι απόλυτα ρεαλιστική η συνύπαρξη ενός 3D κόσμου με ένα κλασικό click & point adventure game. Με το δικό μου σύστημα βαθμολογίας, χωρίς τα προβλήματα στο χειρισμό και στις ομιλίες, θα του έβαζα Α, μπορεί και Α+. Ετσι όπως είναι τώρα, παίρνει ένα Β.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
92	93	80	94	50	94

Ενα adventure game που θα εντυπωσιάσει με τα γραφικά, το εξαιρετικό σενάριό του και την προσεγμένη δράση του. Αν είχαν προσέξει μερικά βασικά στοιχεία στο χειρισμό του αλλά και το speech του παιχνιδιού, θα είχαμε ένα από τα καλύτερα adventure games των τελευταίων χρόνων.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

The Italian Job

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM II 300, WINDOWS 98, ME, 2000, XP, DIRECTX 8.1, 64MB RAM, 4x CD-ROM DRIVE, 16MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ 3D ΓΡΑΦΙΚΩΝ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ DIRECTX

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

Γίνετε οι πρωταγωνιστές



Γ συχνή τα τελευταία χρόνια μεταφορά ταινιών στην οθόνη των υπολογιστών προβληματίζει, μια και εκτός των άλλων δηλώνει ότι η βιομηχανία του είδους πάσχει από πρωτότυπες ιδέες, ενώ οι σχεδιαστές παιχνιδιών (game designers) φαίνεται να δίνουν για υλοποίηση τερατουργήματα. Τέλος πάντων, ας αφήσω τα παράπονα και ας περάσω στο "The Italian Job", μία ταινία η οποία από το κατώφλι του κινηματογράφου ήρθε σε αυτό των games, αφού πρώτα πέρασε από το απαραίτητο λίφτινγκ, μια και είναι ταινία του 1969. Ομολογώ ότι την είχα δει τυχαία στην τηλεόραση πριν από μερικά χρόνια και μου είχε αφήσει καλές εντυπώσεις. Ιδιαίτερα μου άρεσε η επική καταδίωξη της αστυνομίας με τα Mini Cooper, η οποία είναι η χαρακτηριστική σκηνή του έργου και έχει γίνει εξώφυλλο στο κουτί του τίτλου. Ας δούμε, όμως, αν το παιχνίδι ακολουθεί τα χνάρια της εξαιρετικής ταινίας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Αναλαμβάνετε το ρόλο του Charlie Croker, ενός μεγαλοαπατεώνα, ο οποίος μόλις έχει βγει από τη φυλακή. Αλλάζει, όμως, ο

του Μανώλη Φουρνιστάκη mafg13@hotmail.com



Δεν είναι λίγες οι φορές που πετυχημένες ταινίες στον κινηματογράφο, είτε πρόσφατες είτε παλαιότερες, έγιναν παιχνίδια για υπολογιστές. Ποιες να πρωτοθυμηθούμε; Τη σειρά Star Wars, τη σειρά Star Trek ή αρκετά παλιότερα το Back to the Future II; Σήμερα θα αναφερθούμε σε ακόμη μία ταινία, αρκετά παλιά, που ξαναβγαίνει στην επιφάνεια, την "The Italian Job".


Το briefing της αποστολής.

Θετικά

- Εύκολο gameplay
- Ενδιαφέρον σενάριο
- Πρωτότυπες αποστολές

Αρνητικά

- Μικρή αντοχή στο χρόνο
- Φτωχό μοντέλο οδήγησης

Το Italian Job είναι ένα ευχάριστο game. Διαθέτει πολύ ενδιαφέρουσα campaign, εύκολο gameplay, αλλά από εκεί και πέρα, ως racing game, δεν σου δίνει πολλές δυνατότητες στην οδήγηση.

άνθρωπος; Δεν αλλάζει, και έτσι ο Charlie Croker δεν πρόλαβε να βγει από τη φυλακή και άρχισε να ετοιμάζει ένα μεγάλο κόλπο - kolpo grosso, όπως θα έλεγαν και οι Ιταλοί: να κλέψει $ 4.000.000 σε χρυσό από το Τορίνο της Ιταλίας, μέρα μεσημέρι και κάτω από τη μύτη της αστυνομίας αλλά και της μαφίας. Για να τα καταφέρει, θα πρέπει να μαζέψει τους καλύτερους απατεώνες και εγκληματίες του Λονδίνου, να τους κάνει ομάδα, να δημιουργήσει το μεγαλύτερο κυκλοφοριακό χάος στο Τορίνο και να διαφύγει μαζί με τα $ 4.000.000 σε χρυσό. Φυσικά, στο παιχνίδι υπάρχει μία ακολουθία αποστολών, οι οποίες εξαρτώνται άμεσα από τα αυτοκίνητα και την ταχύτητα, αλλιώς δεν θα μιλάγαμε για racing game.

Καθώς θα παίζετε, θα διαπιστώσετε τη μεγάλη δόση χιούμορ που κυριαρχεί, αλλά και την έντονη βρετανική προφορά των χαρακτήρων, η οποία δικαιολογείται από το ότι το παιχνίδι είναι αγγλικής παραγωγής, όπως άλλωστε και η ταινία. Μάλιστα στην αρχή, ο τίτλος προοριζόταν μόνο για την αγορά της Ευρώπης, αλλά τελικά κυκλοφόρησε και στις ΗΠΑ. Βλέπετε, στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού σνομπάρουν καμιά φορά τις ευρωπαϊκές παραγωγές είτε πρόκειται για games είτε για κινηματογραφικές ταινίες. Αν δεν έχει ο πρωταγωνιστής όπλο και δεν θερίζει το σύμπαν, τότε δεν είναι καλό το έργο. Συγχύστηκα πάλι! Για να δούμε, όμως, τους υπόλοιπους τομείς του παιχνιδιού.

GAMEPLAY

Δεν νομίζω να πιστεύετε οι fans του είδους πως θα ξεδιπλώσετε για ακόμη μία φορά τις ικανότητές σας στην οδήγηση ή ότι θα μιμηθείτε τον Colin McRae ή τον Michael. Δυστυχώς, σε αυτό τον τομέα, παρόλο που μιλάμε για racing game, το Italian Job είναι φτωχό. Τα αυτοκίνητα συμπεριφέρονται απότομα, ακόμα και όταν παίρνετε με χαμηλή ταχύτητα κάποια στροφή. Αν τρέχετε σε μία ευθεία, μην κάνετε το λάθος να στρίψετε, γιατί θα χάσετε τον έλεγχο του αυτοκινήτου σας εν ριπή οφθαλμού. Ακόμα και το χειρόφρενο ή το φρένο δεν αντιδρούν όπως θα περιμέναμε. Σε γενικές γραμμές όλα τα οχήματα είναι ασταθή.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα οδηγήσετε διάφορα οχήματα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι θα διαπιστώσετε τρομερές διαφορές. Εννοείται, βέβαια, πως τα πιο βαριά αυτοκίνητα θα είναι πιο αργά σε ταχύτητα και πιο ανθεκτικά στις συγκρούσεις, αλλά και πάλι μεγάλες διαφορές δεν θα δείτε.

Ο χειρισμός είναι πάρα πολύ απλός και μόνο μια ματιά στο εγχειρίδιο αρκεί. Δεν χρειάζονται παρά ελάχιστα πλήκτρα. Ενα αρνητικό, κατά τη γνώμη μου, σημείο είναι πως δεν υπάρχει κάμερα από τη θέση του

Αν σας άρεσε...

...παίξτε και τα:

- Grand Theft Auto 3
- Driver

Ξέρετε ότι...

...η ταινία "The Italian Job" θα ξαναγυριστεί ως remake, φυσικά με νέους ηθοποιούς, και τα γυρίσματα πιθανόν να ξεκινήσουν τον Αύγουστο του 2002; Με τη διαφορά, όμως, ότι η ιστορία από τους δρόμους του Τορίνο και του Λονδίνου θα μεταφερθεί στους δρόμους του Λος Αντζελες.

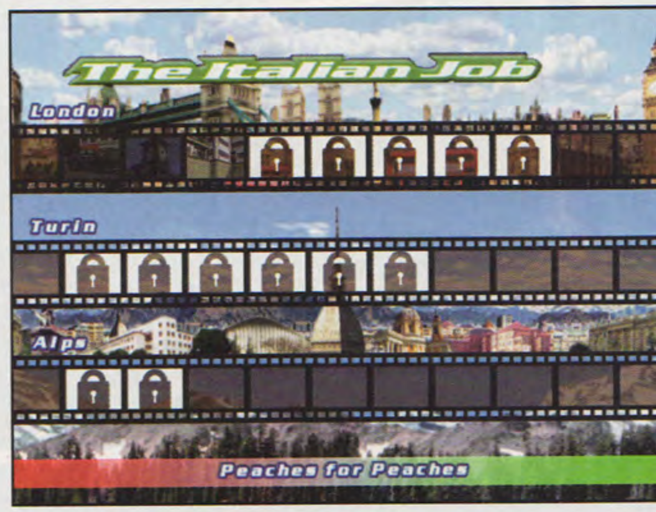

Ο Crocker τρέχει προς το αμάξι του.



Στην αρχή ίσως δυσκολευτείτε με τους δρόμους του Λονδίνου.



Ολοκληρώνοντας μία αποστολή.



Το μενού της campaign The Italian Job.

οδηγού. Ακόμα και στο Grand Theft Auto 3, το οποίο δεν είναι καθαρά racing game, σου δίνεται αυτή η δυνατότητα. Σε κάποιες αποστολές, θα διαπιστώσετε πως ένα camera mode από τη θέση του οδηγού θα ήταν πολύ χρήσιμο, ιδίως όταν θα κληθείτε να οδηγήσετε το περίφημο λεωφορείο του έργου, όπου βλέποντάς το από την πίσω άνω γωνία, δεν θα διακρίνετε αν υπάρχει κάποιο άλλο αυτοκίνητο πολύ κοντά σε εσάς.

Πέρα από την κύρια campaign, υπάρχουν και άλλα modes του παιχνιδιού, όπως το Challenge mode, το Free ride, το Checkpoint mode και το Destructor mode. Στο Challenge mode υπάρχουν 10 σκληρές δοκιμασίες, οι οποίες δοκιμάζουν τις ικανότητές σας στην οδήγηση και την ταχύτητα. Στο Free ride απλώς κάνετε τη βολτούλα σας και παίρνετε τον αέρα σας με το αμάξι, είτε στο Λονδίνο είτε στο Τορίνο, για να εξοικειωθείτε με τις δύο πόλεις πριν από την campaign. Στο Checkpoint mode θα πρέπει να τρέχετε σαν τους παλαβούς μέσα στην πόλη για να προλάβετε το χρόνο, από checkpoint σε checkpoint, κάτι που μοιάζει αρκετά με τις αποστολές στην campaign. Τέλος, στο Destructor mode υπάρχουν κώνοι τοποθετημένοι στο δρόμο και η δουλειά σας είναι να γνωρίσουν το εμπρόσθιο μέρος του αυτοκινήτου σας.

THE ITALIAN JOB

Υπάρχει μία γραμμική ακολουθία αποστολών, οι οποίες είναι παρμένες από το έργο. Αυτό που έχετε να κάνετε είναι να ακολουθείτε τις οδηγίες του Charlie Crocker και να τις εκπληρώνετε μία-μία. Αν δεν το πετύχετε, απλώς δεν μπορείτε να προχωρήσετε στην επόμενη. Σε όλες τις αποστολές κυνηγάτε το χρόνο και πρέπει να φτάσετε σε ορισμένα checkpoints κάθε αποστολής εγκαίρως. Βέβαια, οι αποστολές ποικίλλουν: σε άλλες θα πρέπει απλώς να φτάσετε εγκαίρως κάπου, σε άλλες να παραλάβετε κάποιο αυτοκίνητο, σε άλλες να βοηθήσετε να δραπετεύσει κάποιος συνεργός σας ή να παραδώσετε ένα λεωφορείο γεμάτο εκρηκτικά με τις γνωστές συνέπειες αν το παρακάνετε με τα τρακαρίσματα, ενώ σε αρκετές περιπτώσεις θα πρέπει να αποφύγετε την αστυνομία αλλά και τη μαφία.

Σε γενικές γραμμές, οι αποστολές δεν είναι βαρετές, τουναντίον είναι αρκετά ενδιαφέρουσες και θα σας καθηλώσουν μπροστά από την οθόνη. Το μόνο αρνητικό είναι, πως αν αποφασίσετε να δείτε όσο πιο γρήγορα γίνεται το τέλος, δεν θα σας

THE ITALIAN JOB, THE MOVIE

Μόνο τα ονόματα των δύο πρωταγωνιστών είναι αρκετά για να καταλάβετε ότι η ταινία ήταν πολύ καλή. Ο Michael Caine στο ρόλο του Charlie Crocker και ο Benny Hill στο ρόλο του καθηγητή Simon Peach έδωσαν το δικό τους χρώμα, κάνοντας το Italian Job ακόμη καλύτερο. Η παραγωγή της ταινίας ήταν αγγλική. Γυρίστηκε το 1969 στο Λονδίνο, στο Τορίνο και στις Ελβετικές Άλπεις και ήταν μια μεγάλη παραγωγή για τα δεδομένα της εποχής αλλά και για τα ευρωπαϊκά δεδομένα. Σκηνοθέτης της ταινίας ήταν ο Peter Collinson και εκτός από τους δύο ηθοποιούς συμμετείχαν επίσης οι: Noel Coward, Ralf Vallone, Irene Handl, οι οποίοι απάρτιζαν την υπόλοιπη συμμορία.



Δύο πολύ μεγάλες κυρίες πρέπει να παραδοθούν στον καθηγητή Simon Peech... Μόνο που θα "κάτσει" το αμάξι.

Η ΣΥΜΜΟΡΙΑ

Charlie Crocker Ο μεγαλοαπατεώνας και αρχηγός της συμμορίας.

Mr. Bridger Το μεγάλο αφεντικό του λονδρέζικου υπόκοσμου και χρηματοδότης της "δουλειάς" του Crocker.

Camp Freddie Ο άμεσος συνεργάτης του Mr. Bridger.

Professor Simon Peach Ιδιοφυΐα στους υπολογιστές, αλλά έχει μια αδυναμία στις μεγάλες γυναίκες... Στις πολύ μεγάλες γυναίκες και δεν εννοούμε ηλικιακά.

Lorna Το έτερον ήμισυ του Crocker. Μιλάμε για πολύ... παιδί.

Roger Beckerman Ο Ιταλός που "γέννησε" την ιδέα της "δουλειάς".



Ουπς, λάθος ρεύμα.

πάρει πάνω από δέκα ώρες. Γενικά το παιχνίδι δεν έχει μεγάλη διάρκεια, ενώ μη φανταστείτε ότι στο multiplayer γίνεται τίποτα το τρομερό. Είναι ουσιαστικά αγώνες ταχύτητας με άλλους χρήστες. Ναι μεν έχει εθιστικό σενάριο, αλλά, δυστυχώς, δεν κρατάει πολύ.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Δεν μπορώ να πω πως τα γραφικά ήταν άσχημα, αλλά, επίσης, δεν μπορώ να πω ότι δεν έχω δει καλύτερα. Είναι μεν όμορφα και υπάρχει αρκετή λεπτομέρεια, όπως στα textures τόσο των αυτοκινήτων όσο και του περιβάλλοντος χώρου, αλλά δεν υπάρχουν πολλά εφέ. Δεν είναι όπως στο Grand Theft Auto 3, όπου όταν τρακάρει ένα αυτοκίνητο, βλέπεις εντυπωσιακά εφέ.

Ο ήχος, επίσης, χωρίς να είναι άσχημος, δεν είναι αυτός που θα σας ενθουσιάσει. Όλα τα απαραίτητα ηχητικά υπάρχουν, χωρίς όμως να δίνουν αυτό το κάτι παραπάνω που θα σε κάνει να χαίρεσαι τα πανάκριβα ηχεία που ενδεχομένως έχεις αγοράσει.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Italian Job είναι ένα ευχάριστο game. Διαθέτει πολύ ενδιαφέρουσα campaign, έχει κάποια modes για να μπείτε λίγο στο κλίμα του παιχνιδιού, εύκολο gameplay, αλλά από εκεί και πέρα, ως racing game, δεν σου δίνει πολλές δυνατότητες στην οδήγηση, δεν έχει αντοχή στο χρόνο και τα γραφικά του, αν και όμορφα, δεν είναι τίποτε το ιδιαίτερο. PC



Παίζοντας στο Destruction mode.




Οι δύο ντουλά... οι κυρίες ήθελα να πω, χαιρετούν τον καθηγητή.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
77	76	80	86	68

Ενα ενδιαφέρον και πρωτότυπο racing game, το οποίο, όμως, επιδέχεται αρκετών βελτιώσεων, ιδίως στο μοντέλο οδήγησης των αυτοκινήτων.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY



DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ WINDOWS 98/ME/2000/XP, PENTIUM II 350 Ή ΤΑΧΥΤΕΡΟΣ, 64MB RAM, 8MB AGP ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, DIRECTX 8,1, 300MB ΧΩΡΟ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη www.rpg.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Ο Duke Nukem επικράτησε ως είδωλο των νέων της προηγούμενης δεκαετίας που ήταν πωρωμένοι με τα PCs και έκαναν τότε τα πρώτα δειλά βήματά τους στο χώρο του gaming, προσπαθώντας να κοντράρουν τη συχωρεμένη την Amiga. Ο Duke ξεκίνησε στην κατηγορία platform και τώρα, ύστερα από τόσο χρόνια (έντεκα για την ακρίβεια), επιστρέφει ως platform! History repeats itself, που λέει και η γιαγιά μου :)



Η επιστροφή του Δούκα!

Εν έτει 2002 ο "Δούκας Πυρηνικός" επιστρέφει στην οθόνη του υπολογιστή σας με ένα platform παιχνίδι, που διαθέτει, περικαλώ, και 3D γραφικά! Μία πολύ ελαφριά και χαριτωμένη 3D μηχανή γραφικών κρύβεται πίσω από το Duke Nuke: Manhattan Project, η οποία δίνει άλλη αίσθηση (φρεσκάδας και ζωντάνιας). Εκεί, λοιπόν, που όλοι περιμέναμε να δούμε άλλο ένα βαρετό 3D action, βρεθήκαμε μπροστά σε μία ευχάριστη έκπληξη, η οποία άφησε καλή εντύπωση στην παγκόσμια αγορά του gaming. Ωστόσο, το παιχνίδι πέρασε στην αφάνεια, αφού η περίοδος που κυκλοφόρησε ήταν η "χειροτερότερη των χειροτεροτέρων", καθώς με το που βγήκε στην αγορά, δύο μεγάλες σκιές έπεσαν πάνω του και γενικά πάνω απ' όλα τα games εκείνης της περιόδου: τα WarCraft III και NeverWinter Nights! Το ξέρω ότι έχω γίνει κουραστικός αναφέροντας συνέχεια τα ίδια παιχνίδια, αλλά είναι γεγονός ότι μετά τη μοναδική εμπειρία αυτών των παιχνιδιών, ΚΑΝΕΝΑ μα ΚΑΝΕΝΑ άλλο παιχνίδι δεν μου κάνει απολύτως ΚΑΜΙΑ αίσθηση! Τα βαριέμαι γρήγορα,



Target: Μωρό, Status: Εντοπίσθη...



Καβάλα στο τρένο με 4 Ego... Από τα πιο εκνευριστικά σημεία του παιχνιδιού.

Θετικά

- Απλό και ξεκούραστο παιχνίδι
- Μικρές απαιτήσεις
- Αρκετά καλά γραφικά ανάλογα με τις απαιτήσεις του παιχνιδιού

Αρνητικά

- Καταντάει γρήγορα κουραστικό
- Δεν έχει καθόλου βάθος και πλοκή... τα ίδια και τα ίδια
- Σημαντική η απουσία του Multiplayer

Ενα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά της Prism 3D Engine είναι οι μικρές απαιτήσεις της και τα συγκριτικά μεγάλα αποτελέσματα που προσφέρει.

ξενερώνω πιο γρήγορα, παίζω με μισή καρδιά, χασμουριέμαι ανάμεσα στα loading και τα σχετικά. Αυτά τα δύο παιχνίδια σημάδεψαν το κορμί μου (?!), τον υπολογιστή μου και την ψυχή μου, once and for all (πάλι η γιαγιά μου το λέει αυτό). Ομως, ας περάσουμε στην ουσία, γιατί θα καταλήξω να κάνω review για λάθος παιχνίδι...

THE STORY

Ο Duke Nukem γεννήθηκε το 1991 και από τότε είναι γνωστός ως alien ass kicker (ελεύθερη μετάφραση στα ελληνικά: εξωγηινο-οπισθο-κλότσης). Λίγα πράγματα ξέρει να κάνει στη ζωή του: να σώζει την ανθρωπότητα, να μασάει τσίχλες, να σώζει μωρά (εννοώντας όμορφες κοπέλες), να ρίχνει κλοτσιές και να οδηγεί τη μηχανάρα του. Στο συγκεκριμένο επεισόδιο του Δούκα, το σενάριο αλλάζει καθώς ο ήρωάς μας δεν καλείται να αντιμετωπίσει μια εξωγήινη απειλή, αλλά μια γήινη. Οι εχθροί του στο Manhattan Project είναι οι μεταλλαγμένοι και ο αρχηγός τους ο Mech Morphix, το σύμβολο του οποίου είναι ένα παραμορφωμένο "Μ", που μου θυμίζει ελαφρά το σήμα του Quake αναποδογυρισμένο. Το μεγάλο όπλο του Mech Morphix είναι το GLOPP (Gluon Liquid Omega Phasmed Plasma), ένα υγρό το οποίο μεταλλάσσει ανθρώπους και ζώα σε μια νέα μορφή ζωής... πιο ισχυρή! Μπορεί, λοιπόν, η απειλή της Γης να μην προέρχεται απ' το Διάστημα, αλλά παραμένει τεράστια! Ο Duke πρέπει να πολεμήσει γουρούνια μπάτσους (στην κυριολεξία), αλιγάτορες, γιγαντιαίες κατσαρίδες, ρομπότ, πανέμορφες σκύλες (εννοώντας γυναίκες και όχι θηλυκά τετράποδα) και πολλά ακόμα αποβράσματα της κοινωνίας που απαξιώ να απαριθμήσω.

Η ιστορία εξελίσσεται σε 8 επεισόδια, με 3 μέρη το καθένα, δηλαδή 24 διαφορετικά επίπεδα, σταδιακά αυξανόμενης δυσκολίας. Στο τέλος κάθε επεισοδίου, αφού έχετε ξεπαστρέψει ένα κάρο κακούς, σας περιμένει ο καθιερωμένος μεγάλος αρχηγός, ο οποίος θα προσπαθήσει με ανταλλαγή επιχειρημάτων μέσω διαλόγου (φυσικά) να σας αποτρέψει να προχωρήσετε στην επόμενη πίστα. Σε κάθε πίστα ο σκοπός σας είναι πάνω-κάτω (πίσω-μπρος) ο ίδιος: να βρείτε τις keycards για να ανοίξετε τις πόρτες-εξόδους και να απενεργοποιήσετε τις βόμβες. Δίπλα σε κάθε βόμβα σάς περιμένει ένα πανέμορφο μωρό... ντυμένο ανάλογα, το οποίο θα σας αποσπάσει την προσοχή με διάφορα γλυκόλογα και προκλητικές φράσεις και πόζες. Φυσικά, θα αντισταθείτε στα θέλγητρά της και θα συνεχίσετε τη δουλειά σας - άλλωστε, είστε βράχοι ηθικής (εμένα μου λες) και δεν θα υποκύψετε στον πειρασμό, ΕΤΣΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ;

Δυστυχώς, ύστερα από ένα σημείο (προσωπικά μου συνέβη στην πέμπτη ή έκτη πίστα, δεν θυμάμαι ακριβώς) το παιχνίδι καταντάει απίστευτα κουραστικό και μονότονο. Η δυσκολία πλέον έγκειται στους υπεράριθμους αντιπάλους και στις αχανέστατες πίστες, όπου οι keycards και οι βόμβες είναι κρυμμένες στα πιο ασύλληπτα για τον ανθρώπινο νου σημεία (εκτός από εκεί όπου σκέφτεστε)! Συγκεκριμένα, σε μια πίστα στους υπονόμους θυμάμαι ότι γυρνούσα για κανένα μισάωρο σαν την "άδικη κατάρα" προκειμένου να βρω την keycard, η οποία τελικά ήταν κρυμμένη σε ένα ελεεινό και τρισάθλιο σπ-

Αν σας άρεσε...

...τότε σας συνιστούμε να δοκιμάσετε όλα τα παλαιότερα Duke Nukem. Ισως ξενερώσετε με τα γραφικά τους, διότι είναι αρκετά παλιά παιχνίδια, αλλά θα προετοιμάσουν το έδαφος για το Duke Nukem: Forever, εάν βγει μέσα σε αυτή τη δεκαετία, αφού την προηγούμενη δεν τα κατάφερε. Επίσης, δείτε όλες τις β' κατηγορίας ταινίες που αποπνέουν αντρίλα και βαρβατίλα (αυτές του Steven Segal είναι ιδανικές).





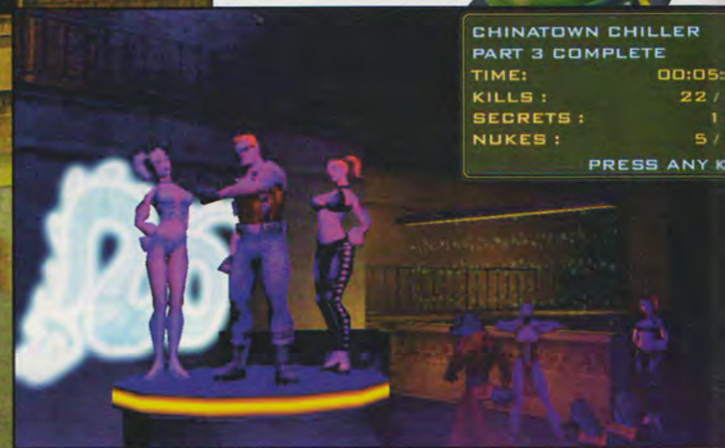
Ο επιμένων νικά! Ετρεξα, έτρεξα, αλλά, τελικά, κατάφερα να τσακώσω το ελικόπτερο.

DUKE NUKEM
MANHATTAN PROJECT





Ψάχνετε συνέχεια για secret areas. Θα βρίσκονται στα πιο κουφά σημεία.



Αλλη μια πίστα υπέκυψε στη θέλησή μου και τα μωρά δίπλα μου με ανταμείβουν με φιλιά.

μείο. Μόλις, λοιπόν, τη βρήκα και πήρα την ηθική ικανοποίησή μου... έκανα αμέσως quit και πρέμησα. Δεν θα χαλάσω εγώ τη ζαχαρένια μου για την πάρτη του Duke!

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το gameplay όλων ανεξαιρέτως των Duke Nukem δεν διαφέρει πολύ. Σκοτώνουμε ό,τι κινείται και σώζουμε ό,τι φοράει μπικίνι. Ως είθισται σε παλαιότερα επεισόδια της σειράς, ο ήρωας επιδιδόταν στο εξωγήινο-οπισθοκλότσημα, όμως, γι' αυτή τη φορά κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό, καθώς δεν υπάρχουν εξωγήινοι. Συνεπώς την πληρώνουν οι απανταχού μεταλλαγμένοι, οι οποίοι για 24 επίπεδα θα εκνευρίσουν απίστευτα τον Δούκα Πυρηνικό, ο οποίος θα βγάλει όλη την οργή του στον τελικό κακό, τον Mech Morphix. Σε αυτό το μακρινό ταξίδι του ο Δούκας έχει 8 μοναδικούς συντρόφους (όπλα), οι οποίοι θα τον βοηθήσουν να ξεπεράσει όλους τους βραχνάδες του. Κλοτσιές, καραμπίνες, βόμβες, τουφέκια, πιστόλια, ακτίνες, μπαζούκας και κανόνια είναι η παρέα του. Αρκετά από τα όπλα χρησιμοποιούν την ίδια μορφή πυρομαχικών και έτσι γίνεται πιο εύκολη και άνετη η χρήση τους. Συνολικά υπάρχουν τρεις κατηγορίες πυρομαχικών, που αντιστοιχούν σε επτά διαφορετικά όπλα (το όγδοο όπλο σας είναι η κλοτσιά, που έχει ως πυρομαχικό την μπότα σας, την οποία, φυσικά, φοράτε). Περίσσια πυρομαχικών μπορείτε να μαζέψετε από διάφορα σημεία των επιπέδων και από τους άτυχους μεταλλαγμένους, που θα πέφτουν νεκροί στο διάβα σας.

Η αντοχή του Duke υπολογίζεται με ένα μοναδικό σύστημα, το EGO. Το EGO, όπως καταλάβατε, είναι η αγγλική απόδοση της ελληνικής λέξης "εγώ" και είναι κάτι σαν το κλασικό Health bar, δηλαδή αν το EGO φτάσει στο μηδέν, τότε ο Δούκας θα πεθάνει. Το EGO, εκτός από τα ειδικά power ups, μπορεί να αναπληρωθεί σκοτώνοντας αντιπάλους, καθώς η περηφάνια του ήρωά μας αυξάνεται. Εάν καταφέρνετε να ολοκληρώνετε όλα τα objectives σε μία πίστα, ο μέγιστος αριθμός EGO του Duke θα αυξάνεται, με αποτέλεσμα να γίνεστε πιο ανθεκτικοί στις μάχες.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός, όπως προστάζει, εξάλλου, και η κατηγορία platform. Προχωρείτε, πηδάτε, πυροβολείτε και σκαρφαλώνετε. Αυτά είναι τα βασικά που θα κάνετε ανά πάσα στιγμή. Σημαντικό ρόλο παίζουν και οι secret areas, οι οποίες είναι ουκ ολίγες, γι' αυτό, όποτε βλέπετε έναν ύποπτο τοίχο, ρίξτε του μερικές βόμβες και μπορεί, τελικά, να είναι κούφιος.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Duke Nukem: Manhattan Project είναι

DUKE NUKEM FOREVER

Πέρασαν ήδη τέσσερα χρόνια development και, εάν δεν απατώμαι, πάμε για το πέμπτο! Η 3D Realms είναι η εταιρεία που κρύβεται πίσω από αυτό τον τίτλο-"φάντασμα", χρησιμοποιώντας τη μηχανή γραφικών του Unreal (του ένα, όχι του δύο). Οταν, λοιπόν, είχα διαβάσει στο site της εν λόγω εταιρείας ότι το Duke Nukem έγινε gold, τρελάθηκα. Διαβάζοντας λίγο πιο προσεκτικά, διαπίστωσα ότι δεν επρόκειτο για το Forever, αλλά για το Manhattan Project. Προς στιγμήν πίστεψα ότι του άλλαξαν όνομα ύστερα από τόσα χρόνια καθυστέρησης, αλλά μόλις είδα τις πρώτες εικόνες, διέκρινα την πικρή αλήθεια! Δυστυχώς, το Duke Nukem Forever "τρώει" και άλλη καθυστέρηση και είναι άγνωστο πότε θα το δούμε. Στο CD του Manhattan Project υπάρχει ένα βίντεο για το Forever, στο οποίο αναγράφεται η ημερομηνία 2001. Αυτό σημαίνει δύο πράγματα: ή το παιχνίδι εξελίσσεται σεναριακά στην ημερομηνία αυτή ή ότι είχαν σκοπό να το κυκλοφορήσουν το 2001 και τους πήρε ο ύπνος... Οπως και να έχει, οι θαυμαστές του Duke Nukem καλά θα κάνουν να ανοίξουν την όρεξή τους με το Manhattan Project μέχρι να δούμε επιτέλους το Forever... and ever, αμήν!



Fan sites

- http://www.dukenukemmp.com
- http://www.planetduke.com

ΣΩΖΟΝΤΑΣ... ΜΩΡΑ



δημιουργημένο με μια ειδική μηχανή γραφικών της εταιρείας Sunstorm, την Prism 3D Engine. Παρόλ' αυτά, το παιχνίδι έχει δισδιάστατη οπτική άποψη, δηλαδή βλέπετε το χαρακτήρα σας προφίλ να κινείται πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά. Απλώς όλα τα αντικείμενα και οι χαρακτήρες είναι πλήρως 3D και όχι bitmap γραφικά. Ετσι για την ιστορία και για όσους από εσάς είστε νέοι στο χώρο των υπολογιστών, να σας γνωστοποιήσω ότι αυτό το είδος παιχνιδιών ονομάζεται platform και είναι ένα από τα πρώτα είδη που εμφανίστηκαν στο χώρο των video games. Επιπροσθέτως, να αναφέρω ότι το πρώτο παιχνίδι όπου εμφανίστηκε ο διάσημος ήρωας Duke Nukem, εν έτει 1991, ήταν platform!

Ενα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά της Prism 3D Engine είναι οι μικρές απαιτήσεις της και τα συγκριτικά μεγάλα αποτελέσματα που προσφέρει. Παρόλο που κατά κόρον τα γραφικά μοιάζουν να είναι δημιουργημένα για 2D περιβάλλον, σε αρκετά σημεία του παιχνιδιού γίνονται διάφορες εναλλαγές και περιστροφές στη θέση της κάμερας, zoom in και zoom out, με αποτέλεσμα να δίνεται η εντύπωση στον παίκτη ενός πιο ζωντανού κόσμου. Τα 3D μοντέλα του ήρωα και των αντιπάλων του είναι απλώς καλά, χωρίς τίποτα το εντυπωσιακό. Το ίδιο ισχύει και για τα ειδικά εφέ. Πολύ χαριτωμένο θεώρησα το γεγονός ότι τα 3D models των μωρών που σώζει ο Duke έχουν ως αυτόνομο object το στήθος τους, το οποίο κινείται κατά βούληση (αρκεί να δείτε για λίγο το παιχνίδι για να καταλάβετε αμέσως τι εννοώ).

Το κεφάλαιο ήχος αποτελεί και αυτό μετριότητα για το Duke Nukem: Manhattan Project, με φωτεινή εξαίρεση τη φωνή του Duke, που συχνά-πυκνά σχολιάζει, με πικάντικο χιούμορ, τα δρώμενα στον κόσμο του παιχνιδιού. Οι ατάκες του έχουν απίστευτο γέλιο και ορισμένες φορές θα σας εκφράζουν απόλυτα, ιδίως όταν προσπαθείτε να περάσετε ένα συγκεκριμένο σημείο του παιχνιδιού και χάνετε συνέχεια ή όταν απενεργοποιείτε τις βόμβες και σώζετε τις κοπέλες. Η μουσική συνοδεύει τη δράση και σας προτρέπει να σκοτώνετε περισσότερους αντιπάλους και να κινείστε ακόμα πιο γρήγορα στις πίστες.

Δυστυχώς, ούτε τα γραφικά αλλά ούτε και ο ήχος του παιχνιδιού ξεφεύγουν από το χαρακτηρισμό "απλώς καλά", εφόσον και όλο το παιχνίδι κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Αρκετοί gamers, ανάμεσα σε αυτούς και εγώ, απογοητεύτηκαν από αυτήν την απότομη αλλαγή στα σχέδια της 3D Realms. Εκεί που όλοι περιμέναμε ο επόμενος τίτλος που θα κυκλοφορούσε να είναι το Duke Nukem: Forever, τελικά, η εταιρεία κυκλοφόρησε έναν ξεκάρφωτο τίτλο, ο οποίος ήρθε κυριολεκτικά από το πουθενά. Ας έβγαζαν το από χίλια-κύματα-σκυλοπνιγμένο Forever και ας άφηναν το Manhattan Project για αργότερα! Παρόλο, όμως, που η εταιρεία απογοήτευσε άπαντες, το ίδιο το παιχνίδι απέσπασε θετικά σχόλια από όσους το έπαιξαν, κυρίως διότι ο Duke επέστρεψε από εκεί που είχε ξεκινήσει το 1991, στην κατηγορία platform, με πολλές βελτιώσεις, φυσικά. Επιλογή για multiplayer δεν υπάρχει καθόλου και αυτό ίσως είναι ένα από τα μεγαλύτερα μειονεκτήματα του παιχνιδιού. Θα ήταν πολύ καλή φάση να παίζεις multiplayer σε platform παιχνίδι, εμπειρία που, αν δεν με απατά η μνήμη μου, τελευταία φορά είχα ζήσει την περίοδο 1996-97 με το Hunter Hunted.

Κάπου εδώ, όμως, θα πρέπει να σας αφήσω. Η αποχή μου από τα καθήκοντά μου στα μπουντρούμια του NeverWinter Nights προκαλεί εξανθήματα στο δέρμα μου. Καλό και ευχάριστο το διάλειμμα με το Duke Nukem, αλλά δεν είναι αρκετό για να καλύψει το κενό που αφήνει η ολιγόλεπτη απουσία από το καλύτερο RPG της χρονιάς.

PC



Οχι, δεν κυνηγά τη "17 Νοέμβρη"...

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ	ΕΘΙΣΜΟΣ
82	87	84	92	75	74

Αν και κρατά με αξιοπρέπεια την παράδοση του Duke Nukem, παρόλ' αυτά δεν λέει πολλά ως παιχνίδι.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

THE SECRET OF THE NAUTILUS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 2 ΣΤΑ 350MHz, 32MB RAM, WINDOWS 9X/ME/2000, DIRECTX 8.0A, 8x CD-ROM DRIVE, 3D ACCELERATED ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16 BIT ΧΡΩΜΑ ΚΑΙ DIRECTX 8.0A ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16 BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 8.0A ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 100MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

Το κλασικό έργο του Ιουλίου Βερν



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οπως θα διαβάσετε και σε άλλες στήλες, η Cryo έκλεισε εξαιτίας πολύ μεγάλων χρεών. Δεν ξέρω αν θα συνεχίσει με άλλη μορφή, όνομα ή σχήμα, αυτό που είναι σίγουρο, πάντως, είναι ότι το THE SECRET OF THE NAUTILUS αποτελεί μάλλον το τελευταίο adventure που κυκλοφόρησε ως εταιρεία. Μάλιστα, το παιχνίδι δείχνει ανάγλυφα την κατιούσα πορεία της εταιρείας εξαιτίας των λαθεμένων οικονομικών κινήσεων και επενδύσεων που έκανε τον τελευταίο ενάμιση χρόνο. Είναι ένα adventure game που θα μπορούσε να ήταν πάρα πολύ καλύτερο, αλλά τελικά χαρακτηρίζεται από μία σειρά προβληματικών επιλογών που έγιναν κατά τη δημιουργία του.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ

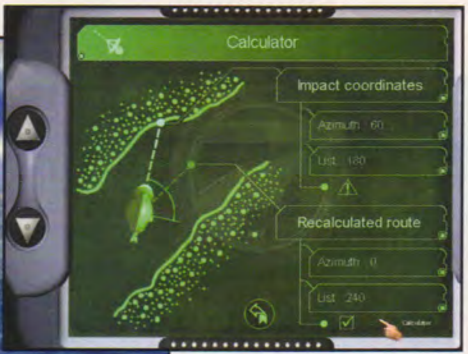
Για τα προβλήματα της Cryo γράφω στη στήλη "Adventure & RPGs Update". Αυτό που θέλω να πω για το Secret Of The Nautilus, το οποίο μεταφέρω με κάθε επιφύλαξη, είναι ότι μάλλον πρόκειται για το τελευταίο παιχνίδι που ετοιμάζει η SouthPeak Interactive (μας έχει δώσει το Temujin).

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεσή του είναι σχετικά απλή. Εσύ είσαι ένα νεαρός επιστήμονας και βρίσκεσαι σε ένα ειδικό πολεμικό υποβρύχιο των ΗΠΑ, το οποίο είναι εξοπλισμένο με ραντάρ της τελευταίας λέξης της τεχνολογίας. Σε ένα από τα ταξίδια σας, πιάνεις στο ραντάρ ένα παράξενο σήμα που έρχεται από ένα μεταλλικό σκάφος στο βυθό της θάλασσας με όγκο πολύ μεγαλύτερο από το υποβρύχιό σας. Συνειδητοποιείς ότι πρόκειται για μία πολύ σημαντική ανακάλυψη, θέλεις να το εξερευνήσετε, αλλά ο πλοίαρχος του υποβρυχίου σας, τηρώντας τους κανονισμούς, απαγορεύει την όποια επαφή με το άγνωστο, που



Από το φινάλε του παιχνιδιού.



Αν βρεις τις σωστές συντεταγμένες, θα μπορέσεις να οδηγήσεις το υποβρύχιο έξω από το υπόγειο φαράγγι.

Θετικά

- Πειστική ατμόσφαιρα
- Μεταφορά βιβλίου του Ι. Βερν στις οθόνες των υπολογιστών μας
- Ενδιαφέροντες γρίφοι

Αρνητικά

- Κακό manual
- Προβληματικός χειρισμός
- Μικρή διάρκεια δράσης

Η ατμόσφαιρα είναι από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Νομίζεις ότι βρίσκεσαι μέσα στο υποβρύχιο και προσπαθείς να βρεις τι ακριβώς συμβαίνει.

μπορεί να θέσει σε κίνδυνο όλο το σκάφος σας. Εσύ, όμως, δεν αντέχεις στον πειρασμό, κλέβεις το βαθυσκάφος του υποβρυχίου σας και ξεκινάς για να συναντήσεις το άγνωστο σκάφος. Το προσεγγίζεις και μπαίνεις σε αυτό. Η καταπακτή όπου μπήκες κλειδώνει πίσω σου και μία παράξενη κομπιουτεριζέ φωνή σε καλωσορίζει στο σκάφος! Η περιπέτειά σου μόλις έχει ξεκινήσει.

Βρίσκεσαι επάνω στο μυθικό υποβρύχιο "Ναυτίλος" του περιβόητου κάπτεν Νέμο. Δυστυχώς για σένα, το υποβρύχιο ελέγχει μία μορφή Artificial Intelligence και η ζωή σου βρίσκεται σε άμεσο κίνδυνο, αφού σε χρόνο μηδέν θα σε θεωρήσει εισβολέα.

Το σενάριό του θα μπορούσε να ήταν λίγο πιο αληθοφανές. Θα καταλάβαινα την ιστορία αν μας έλεγαν ότι είσαι επάνω σε ένα ερευνητικό υποβρύχιο και όχι σε στρατιωτικό, ουσιαστικά κάνοντας ανταρσία και κλέβοντας το βαθυσκάφος. Από την αρχή το αποτέλεσμα μιας τέτοιας πράξης είναι ένα, ο θάνατος, ενώ το παιχνίδι απλώς ΔΕΝ έπρεπε καν να ξεκινήσει. Δεν έχει γίνει κάτι τέτοιο πουθενά στον κόσμο, αλλά θα μου πείτε τι τους νοιάζει;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι full screen, προοπτικής πρώτου προσώπου, και θα τα χαρακτηρίζαμε αρκετά καλά, μια και περιέχουν πολύ ωραίες τοποθεσίες, με εξαιρετική απόδοση των λεπτομερειών κάθε χώρου. Μειονέκτημά τους για τα σημερινά στάνταρ είναι το γεγονός ότι τρέχουν μόνο σε ανάλυση 640x480. Αυτά που ξεχωρίζουν στον τομέα των γραφικών είναι τα πολλά cutscenes που περιέχει, τα οποία είναι πολύ καλά δουλεμένα, αποδίδουν δε εξαιρετικά τον κόσμο κάτω από τη θάλασσα. Γενικά, όμως, τα γραφικά του παιχνιδιού πάσχουν από φωτεινότητα. Σας το τονίζω αυτό γιατί αν αποφασίσετε να παίξετε το παιχνίδι, πρέπει να ρυθμίσετε τη φωτεινότητα της κάρτας σας έτσι ώστε να μπορέσετε να βλέπετε σχετικά άνετα τα διάφορα αντικείμενα που αναζητείτε.

Η βασική μουσική θεματολογία του Secret Of The Nautilus είναι αρκετά καλή και λειτουργεί θετικά στην απόδοση της ατμόσφαιρας. Τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά, απόλυτα πειστικά και ενισχύουν την προαναφερθείσα ατμόσφαιρα. Μια και στο σκάφος συναντάς μόνο δύο "μορφές" με ομιλία, το speech είναι περιορισμένο. Η φωνή των ολογραφιών του κάπτεν Νέμο είναι αρκετά καλή, αυτή όμως που ξεχωρίζει με διαφορά είναι η φωνή της Artificial Intelligence που ελέγχει το σκάφος. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα της εμφάνισης των όποιων ομιλιών σε κείμενο επάνω στην οθόνη.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχετικά απλός, αλλά στην πράξη παρουσιάζει τρομερά προβλήματα. Ξεκινώντας το παιχνίδι ή πατώντας το BACK στο PDA σας, εμφανίζεται το κεντρικό menu screen του παιχνιδιού με τις επιλογές QUIT, LOAD ή CONTINUE ανάλογα, OPTIONS, όπου ρυθμίζεις τους υποτίτλους, MOVIES, όπου ξαναβλέπεις τα διάφορα cutscenes κ.λπ. Η κίνησή σου γίνεται κάνοντας κλικ τον κέρσορα-βέλος, ενώ σε κάθε τοποθεσία επιτρέπεται πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών και θέα πάνω-κάτω 90 μοιρών.

Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχει το PDA σου και δίπλα του το σακίδιο-inventory σου. Κάνοντας απλό αριστερό κλικ σε αυτά, τα ενεργοποιείς. Το PDA σου περιέχει τις επιλογές NOTEBOOK, όπου καταγράφονται οι πράξεις σου σε κάθε χώρο των 5 κεφαλαίων του παιχνιδιού, VISUAL TRANSLATIONS, όπου καταγράφονται οι ομιλίες του Nemo και της AI μορφής, τα SAVE/LOAD κ.λπ. Εδώ υπάρχουν και δύο πρωτότυπες λειτουργίες που θα χρησιμο-

Αν σας άρεσε...

...πριν να παίξετε το παιχνίδι, καλό είναι να διαβάσετε το "20.000 λεύγες κάτω από τη θάλασσα" και το "Μυστηριώδης νήσος".





Προσπαθώντας να ξαναλειτουργήσεις τις μηχανές του πλοίου για να μπορέσεις να αδειάσεις το υποβρύχιο από τα νερά.



Κάθε τόσο θα εμφανίζεται ένα ολόγραμμα του κάπτεν Νέμο για να σου εξηγεί τι έχει συμβεί.



Δείγμα της επιλογής SKETCH, μέσω της οποίας βλέπεις ένα πανόραμα κάθε τοποθεσίας όπου βρίσκεσαι.

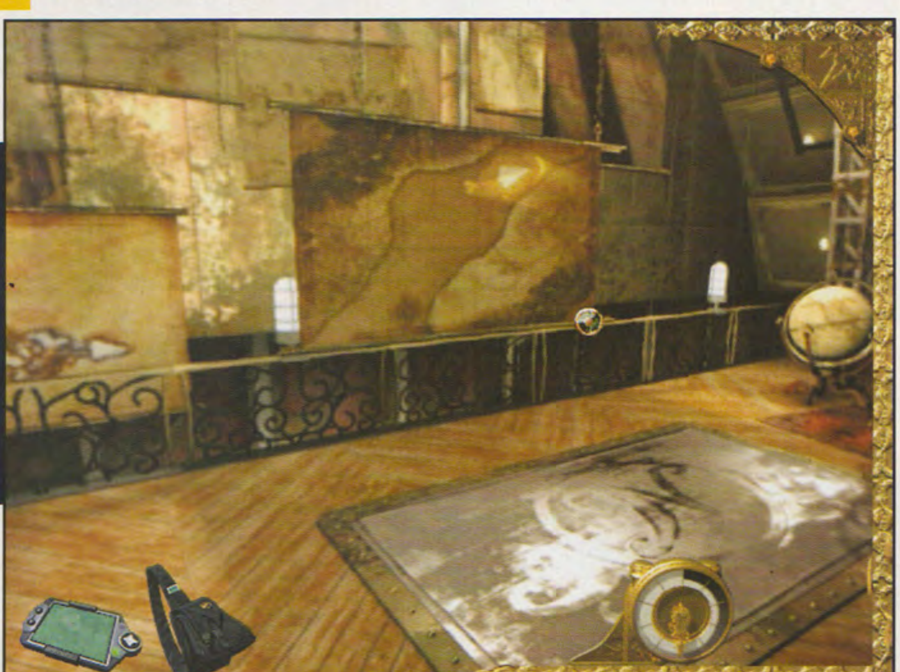
ποιήσεις σε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού, οι Calculator και Programmer. Τέλος, η επιλογή SKETCH αποδίδει ένα σκίτσο κάθε δωματίου με θέα από πάνω. Κάνοντας αριστερό κλικ στο σακίδιό σου ή δεξί κλικ οπουδήποτε στην οθόνη, ανοίγεις το inventory σου. Εδώ σημειώστε ότι κατά τη διάρκεια της δράσης θα χρειαστεί να φορέσετε μπότες, γάντι και μία στολή, κάτι που γίνεται κάνοντας κλικ το συγκεκριμένο αντικείμενο επάνω στο icon του προσώπου σας!

Το μεγάλο πρόβλημα στο χειρισμό του παιχνιδιού είναι διπλό. Το πρώτο είναι να εντοπίσεις κάποιο αντικείμενο που σε ενδιαφέρει και το δεύτερο είναι να το πάρεις ή να ενεργήσεις επάνω σε αυτό. Ο λόγος βρίσκεται στην πολύ άσχημη επιλογή που έγινε όσον αφορά στο πώς ο κέρσορας καταλαβαίνει ένα αντικείμενο. Δεν πρέπει να πας τον κέρσορα επάνω σε αυτό, αλλά να τον κινείς στο κάτω και αριστερό μέρος των αντικειμένων όπως κοιτάς την οθόνη! Ακούγεται λίγο τρελό, αλλά πού να δείτε στην πράξη τι χαμός γίνεται. Πολύ περισσότερο, δε, που θα χρειαστεί πολλή ώρα μέχρι να συνηθίσεις το παιχνίδι και να αντιληφθείς σε γενικές γραμμές ποια αντικείμενα μπορεί να σε ενδιαφέρουν πάνω στην οθόνη και πώς να τα εντοπίζεις.

Το manual του παιχνιδιού, επίσης, είναι επιεικώς απαράδεκτο, μια και περιέχει μόνο 5 σελίδες μικρού σχήματος για κάθε γλώσσα, παρουσιάζοντας λιγότερα και από τα απαραίτητα (π.χ. δεν εξηγεί πότε θα χρειαστεί το calculator και πώς θα το χρησιμοποιήσεις).

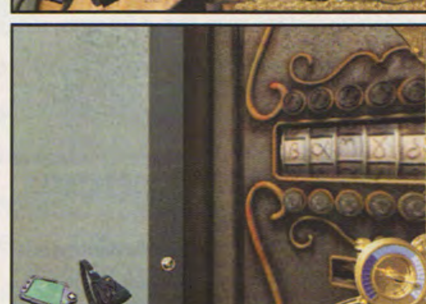
Fan sites

- http://julesverne.cryogame.com/
- http://jv.gilead.org.il/biblio/



Διορθώνοντας το projector, θα μπορείς να βλέπεις στο χάρτη τη θέση του υποβρυχίου σου.





Παρατηρώντας το σωστό αστερισμό, βλέπεις ότι τελικά με ελληνικά γράμματα θα σχηματίσεις τον κωδικό για να ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο του Νέμο.

Ο ΙΟΥΛΙΟΣ ΒΕΡΝ



Ο Ιούλιος Βερν γεννήθηκε το 1828 στη Nates της Γαλλίας. Παιδί ακόμη το έσκασε από το σπίτι του και μπάρκαρε ως "βοηθός θαλαμηπόλου" σε ένα εμπορικό πλοίο. Συνελήφθη, όμως, γρήγορα και τον επέστρεψαν στους γονείς του. Το 1847 πήγε στο Παρίσι για νομικές σπουδές. Εκεί γοητεύτηκε από το θέατρο και άρχισε να γράφει σενάρια για θεατρικές παραστάσεις! Οταν έμαθε ο πατέρας του ότι δεν συνεχίζει τις σπουδές του αλλά ασχολείται με "άλλα" πράγματα, του έκοψε τα λεφτά που του έστελνε κι έτσι ο Βερν υποχρεώθηκε να γράφει ιστορίες για να ζήσει...

Στο Παρίσι μελέτησε πάρα πολύ γεωλογία, μηχανική και αστρονομία. Το 1863 δημοσιεύει το πρώτο μυθιστόρημά του, το "Πέντε εβδομάδες σε αερόστατο". Χάρη στην πολύ μεγάλη αποδοχή που κέρδισαν τα έργα του και στις πρωτοποριακές για την εποχή ιδέες του - καλώς ή κακώς θεωρείται ο πατέρας της σύγχρονης επιστημονικής φαντασίας - έγινε πάμπλουτος. Το 1876 αγόρασε ένα γιοτ και έκανε το γύρο της Ευρώπης. Το τελευταίο βιβλίο που δημοσίευσε πριν από το θάνατό του, το 1905, ήταν το "Επιδρομή στη θάλασσα". Ο Ιούλιος Βερν έγραψε συνολικά 54 βιβλία. Τα πιο δημοφιλή έργα του είναι τα:

1863 - Πέντε εβδομάδες σε αερόστατο
1864 - Ταξίδι στο κέντρο της Γης
1865 - Τα τέκνα του πλοιάρχου Γκραντ
1866 - Από τη Γη στη Σελήνη
1870 - Είκοσι χιλιάδες λεύγες κάτω από τη θάλασσα
1873 - Ο γύρος του κόσμου σε ογδόντα ημέρες
1874 - Μυστηριώδης νήσος
1876 - Μιχαήλ Στρογγώφ
1885 - Ματίας Σαντόρφ
1886 - Ροβύρος ο κατακτητής
1892 - Ο Πύργος των Καρπαθίων
1904 - Ο κυρίαρχος του κόσμου

Στην παιδική ηλικία μου διάβασα 31 βιβλία του. Θα ευγνωμονώ πάντα τον πατέρα μου που τα δύσκολα εκείνα χρόνια μάς αγόραζε τα βιβλία αυτά, τα οποία κρατάω ακόμη και σήμερα. Με τα βιβλία του Ι. Βερν μεγάλωσα και ειδικά το "Ματίας Σαντόρφ", που με είχε κάνει να κλάψω πολύ, δεν πρόκειται να το ξεχάσω ποτέ.





Το killer robot που πρέπει να αντιμετωπίσεις. Πρόκειται για τον πιο έξυπνο γρίφο του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Νομίζεις ότι βρίσκεσαι μέσα στο υποβρύχιο και προσπαθείς να βρεις τι ακριβώς συμβαίνει. Τα time sequences που περιέχει ανεβάζουν την ένταση και προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, αν και από καθαρά adventurίστικη οπτική, η ύπαρξή τους είναι προβληματική.

Η δράση περιέχει αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία, χάνει όμως πάρα πολύ από τα δύο αρνητικά σημεία που θίξαμε στο κεφάλαιο του χειρισμού και τα οποία αλλοιώνουν τη φυσιογνωμία της. Γενικά, η δράση χωρίζεται σε πέντε τμήματα και η μεγάλη διαφορά με την πρωτότυπη ιστορία είναι ότι εδώ δεν θα συναντήσεις κανένα χαρακτήρα για να μιλήσεις μαζί του. Απλώς κάθε τόσο θα εμφανίζεται ένα ολόγραμμα του κάπτεν Νέμο, που θα σου εξηγεί τι συνέβη επάνω στο σκάφος, ενώ κάθε τόσο θα ακούς και τη φωνή της A.I. που ελέγχει το σκάφος και θα σου λέει τι κάνει για να σε αντιμετωπίσει, αφού σε θεωρεί εισβολέα. Το μεγαλύτερο πρόβλημα της δράσης, όμως, είναι η μικρή διάρκεια. Αν ξέρεις τι να κάνεις, μπορείς να το τελειώσεις κυριολεκτικά σε χρόνο μηδέν. Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω γιατί τελευταία φτιάχνονται τόσο μικρά παιχνίδια.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα αντιμετωπίσεις χρονικούς περιορισμούς εντός των οποίων καλείσαι να ολοκληρώσεις τη δράση που ακολουθεί, αλλιώς θα πεθάνεις. Αν και αυτά τα time sequences είναι ενάντια στη λογική των adventures, πρέπει να παραδεχτώ ότι ανεβάζουν την αδρεναλίνη και προσθέτουν πολύ στη κλειστοφοβική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Κανένα από αυτά τα sequences δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο για να το φέρεις σε πέρας.

Οι γρίφοι του παρουσιάζουν σημαντικό ενδιαφέρον και χαρακτηρίζονται από το γενικό κανόνα του ότι πρέπει να καταλάβεις και να συνειδητοποιήσεις τι κάνει κάθε αντικείμενο που συναντάς. Στην προσπάθειά σου αυτή θα καταφύγεις πολύ συχνά στη δοκιμασμένη μέθοδο του trial & error. Η πιο ενδιαφέρουσα πρόκληση είναι το πώς θα αντιμετωπίσεις το killer robot, το οποίο η A.I. εξαπολύει εναντίον σου, το πώς θα κυβερνήσεις το υποβρύχιο κατά μήκος του υπόγειου φαραγγιού όπου βρίσκεσαι και, τέλος, το πώς θα καταφέρεις να αδειάσεις τα νερά, όταν δεχθείς την επίθεση από ένα γιγαντιαίο καλαμάρι. Οι γρίφοι του είναι λογικοί, εκτός από αυτόν της κουζίνας, όπου πρέπει να ανοίξεις το ντουλάπι που είναι πάνω από την εστία και προσωπικά τον βρήκα εκτός κάθε λογικής, πολύ δε περισσότερο που πρέπει να έχεις κλείσει τις δύο πόρτες με ειδικό τρόπο πιο μπροστά.

Γενικά το Secret Of The Nautilus παρουσιάζει σημαντικό ενδιαφέρον, αφήνει όμως έντονη τη γεύση της μισής προσπάθειας. Τόσο η μικρή διάρκεια της δράσης του όσο και το γεγονός ότι θα ταλαιπωρηθείς για να εντοπίσεις τα διάφορα αντικείμενα που μπορείς να μαζέψεις, λειτουργούν τελικά σε βάρος του. PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
75	90	90	60	70	90

Ενα adventure game το οποίο είναι εμπνευσμένο από το "20.000 λεύγες κάτω από τη θάλασσα" του Ιουλίου Βερν και, αν και περιέχει αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία στη δράση, έχει ένα πολύ άσχημο, κυρίως ως προς τον εντοπισμό των κατάλληλων αντικειμένων, σύστημα χειρισμού.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: XICAT INTERACTIVE

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

ATTACK SQUADRON

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM II 400, 128MB RAM, 16MB 3D ACCELERATOR, 600MB ΧΩΡΟ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD



του Μανώλη Φουρνιστάκη mafg13@hotmail.com

"Απολύομαι, απολύομαι, απολύομαι, μωρό μου, και τρελαίνομαι...", αν και στην περίπτωσή μου ταιριάζει καλύτερα το απολύθηκα. Τέλος, λοιπόν, η θητεία μου στον ελληνικό στρατό και το πυροβολικό και, όπως βλέπετε, επιστρέφω στα virtual cockpits των flight simulations έπειτα από απουσία περίπου 16 μηνών, αν εξαιρέσουμε εκείνο το review που είχα κάνει για το Eurofighter Typhoon.



Επιστροφή στα cockpits

Όπως καταλαβαίνετε, το παρόν άρθρο έχει επετειακό χαρακτήρα, μια και είναι το πρώτο που γράφω μετά τη θητεία μου. Τέτοιες στιγμές είναι συγκινητικές, αφού στο στρατό μού είχε λείψει όλο το περιβάλλον του περιοδικού, οι άνθρωποί του, η σύνταξη των άρθρων και, το κυριότερο, η επαφή μαζί σας μέσω αυτών.

Ας προχωρήσουμε, όμως, στο review του Jane's Attack Squadron, ενός flight simulation που η υπόθεσή του εξελίσσεται για ακόμη μία φορά την περίοδο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Κατ' αρχάς, χάρηκα με το γεγονός ότι πρόκειται για έναν ακόμη τίτλο της μεγάλης κυρίας της αεροπορίας και των αεροπορικών εξομοιωτών, της Jane's. Παρατηρώντας, όμως, λίγο περισσότερο το κουτί,



Το Bf 109 έτοιμο για δράση.

Θετικά

- Εύκολος χειρισμός
- Ενδιαφέρουσες αποστολές

Αρνητικά

- Έλλειψη ρεαλισμού
- Μέτρια γραφικά
- Γραμμικές campaigns
- Μέτριο multiplayer

Το μοντέλο πτήσης του Attack Squadron είναι σχετικά καλό, δεν παύει όμως να παρουσιάζει κάποια σημεία αστάθειας, ιδιαίτερα κατά τις μάχες.



Fw 190 σε σχηματισμό.

διαπίστωσα ότι το Attack Squadron δεν δημιουργήθηκε από την ομάδα παραγωγής της Jane's, ενώ δεν φαίνεται να συμμετείχαν στη δημιουργία του τίτλου ειδικοί σε θέματα αεροπορίας της εταιρείας. Το παιχνίδι ανέπτυξε η άσημη εταιρεία Xicat. Για να μπούμε, όμως, στα ενδότερα.

Ξέρετε ότι...

...η Xicat Interactive εμφανίστηκε στο χώρο των games ως εκδότρια εταιρεία πέρυσι, κυκλοφορώντας στα καταστήματα το F/A-18 Precision Strike Fighter, έναν τίτλο που φτιάχτηκε τέσσερα χρόνια πριν και εμφανίστηκε ως σύγχρονο δημιούργημα; Μια περίπτωση ανάλογη του Attack Squadron.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Το μοντέλο πτήσης του τίτλου είναι αρκετά προσεγμένο. Για τους φανατικούς του είδους μπορεί να γίνει άκρως ρεαλιστικό, σε βαθμό που να πρέπει να είσαι πιλότος για να τα καταφέρεις, έως και εκνευριστικά απλό, σε σημείο που να μπορεί και ένα μικρό παιδάκι να κάνει, π.χ., ελιγμούς "Immelman", brakes ή και ακόμα ελιγμούς "Scissors". Επίσης, σε ορισμένους τομείς δόθηκε προσοχή από τους προγραμματιστές του παιχνιδιού στο ρεαλισμό, όπως στις προσγειώσεις και τις απογειώσεις. Σημειώνεται ότι σε ό,τι αφορά τις προσγειώσεις, χρειάζεται προσοχή, διότι πρέπει να έχετε την κατάλληλη ταχύτητα και φορά στον κατάλληλο χρόνο, ενώ στις απογειώσεις, ειδικότερα με τα βομβαρδιστικά, θα δυσκολευτείτε στο χειρισμό του rudder. Αυτό διότι, ενώ θα επιταχύνετε, ξαφνικά το αεροπλάνο θα αρχίζει να φεύγει είτε αριστερά είτε δεξιά, βγαίνοντας από τον αεροδιάδρομο με άσχημα αποτελέσματα. Την εποχή εκείνη τα αεροσκάφη χρειάζονταν ιδιαίτερη προσοχή, κάτι που από ό,τι φαίνεται δεν έχουν παραβλέψει οι προγραμματιστές στο Attack Squadron.



Το Fw 190 με πάνοπλο για μια νέα αποστολή.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το πρώτο που θα παρατηρήσετε είναι ότι το κουτί δεν έχει καμία απολύτως σχέση με αυτά που έχουμε συνηθίσει από την Jane's, μεγάλα δηλαδή κουτιά με τεράστια βιβλία για εγχειρίδια, τα οποία περιγράφουν με απόλυτη λεπτομέρεια τις λειτουργίες και τις ιδιαιτερότητες των αεροσκαφών που θα χειριστούμε, αλλά και τις θεμελιώδεις αρχές πτήσης. Αντιθέτως, το κουτί είναι όπως αυτό των DVDs (όπως άλλωστε και σε πολλά παιχνίδια), με ένα πολύ μικρό manual και μια καρτέλα που αναπαριστά το πληκτρολόγιο και τις λειτουργίες κάθε πλήκτρου που θα μας φανεί χρήσιμο κατά την πτήση. Στο CD του τίτλου υπάρχουν, βέβαια, manuals σε ηλεκτρονική μορφή, αλλά δεν ομοιάζουν σε τίποτα με αυτά άλλων τίτλων της εταιρείας. Η αλήθεια είναι πως η Jane's στο site της (www.janes.ea.com) δεν έχει την παραμικρή αναφορά σχετικά με το Attack Squadron, αφού, όπως πιστεύω, δεν έχει την παραμικρή ανάμειξη στο παιχνίδι, μια και τη δημιουργία του έχει αναλάβει η Xicat Interactive

Αν σας άρεσε...

...παίξτε και τα IL-2 Sturmovik, Microsoft Combat Flight Simulation II, Jane's World War II Fighters.



Απογείωση ανά ζεύγος.

interface κεντρικού μενού



(www.xicat.com) με τη Mad Doc Software (www.maddocsoftware.com/). Από κει και πέρα γιατί δέχθηκε να βάλει το όνομά της, αυτό είναι κάτι που ακόμα ερευνώ.

Το gameplay και ο χειρισμός του Attack Squadron δεν είναι ό,τι καλύτερο, χωρίς να είναι και το χειρότερο που θα μπορούσε να συμβεί. Παρόλο που το μοντέλο πτήσης είναι σχετικά καλό, δεν παύει να παρουσιάζει κάποια σημεία αστάθειας, ιδιαίτερα κατά τις μάχες. Στο Flight Combat Simulation της Microsoft, για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια των αερομαχιών μπορούσες να κρατήσεις σταθερό το αεροσκάφος ακόμα και σε δύσκολους ελιγμούς. Αντίθετα στο Attack Squadron σε κάποιες περιπτώσεις νιώθεις ότι χάνεις τον έλεγχο του αεροπλάνου.

Τα πλήκτρα, αν και είναι αρκετά, είναι εύκολα στην εκμάθηση, αφού έχει γίνει σωστά η διάταξη των λειτουργιών ανά πλήκτρο. Ακόμα και όταν πετάτε με βομβαρδιστικά, θα μεταπηδάτε στις θέσεις των gunners ή στη θέση για βομβαρδισμό.

Οι προγραμματιστές έχουν φροντίσει, επίσης, χρησιμοποιώντας έναν πολύ απλό τρόπο, να εντοπίζετε τα εχθρικά μαχητικά αλλά και τους στόχους εδάφους. Ακόμη και για εσάς που θέλετε η ζωή σας να γίνει πιο εύκολη, ενώ καταδιώκετε ένα εχθρικό μαχητικό υπάρχει ένας μικρός μπλε σταυρός που σας δείχνει πού να σημαδεύετε για να μπορέστε να πλήξετε το αεροπλάνο. Η διαδικασία του βομβαρδισμού είναι επίσης εύκολη, όταν πρόκειται για τα μεγάλα βομβαρδιστικά, όπως το Flying Fortress. Μπαίνετε στη θέση του παρατηρητή και μέσα από


Λίγο πριν να ελευθερωθούν οι θανατηφόρες βόμβες μου.



Το P-38J αμέσως μετά την απογείωση.

ΦΟΡΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΑΓΚΥΛΩΤΟ ΣΤΑΥΡΟ

ΚΑΤΑΔΙΩΚΤΙΚΑ


Bf.109 G-6 Gustav


Fw 190 D-9 Dora

ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΤΙΚΑ


Me.262 A-1 Schalbe


Ju 88A - 4/R


Από τη θέση του gunner ενός Ju 88 κάνω δύσκολη τη ζωή στον πιλότο ενός Spitfire.

μια στρογγυλή διόπτρα προσπαθείτε να φέρετε το στόχο στο κέντρο ενός σταυρού, τον οποίο ρυθμίζετε με τα βελάκια. Μόλις το καταφέρετε αυτό.. "Bombs away"!

Βέβαια, για όσους έχετε παίξει τώρα τελευταία το IL-2 Sturmovik και έχετε συνηθίσει το ρεαλισμό αλλά και τη λεπτομέρεια του εξαίρετου αυτού τίτλου, μάλλον θα εγκαταλείψετε γρήγορα το Attack Squadron.

CAMPAIGNS

Τα πράγματα σε αυτό τον τομέα είναι κάπως απογοητευτικά. Υπάρχουν, βέβαια, δύο campaigns, μία με την πλευρά των Γερμανών και μία με αυτήν των συμμάχων, αλλά και οι δύο είναι γραμμικές και δεν έχουν την έννοια της συνέχειας. Τι κι αν επιτύχετε ή όχι στην αποστολή, συνεχίζετε ακάθεκτοι μέχρι το τέλος. Το μόνο που υπάρχει είναι ένα log file, το οποίο καταγράφει τις επιδόσεις σας. Ε, και;

Η έλλειψη ρεαλισμού είναι επίσης εμφανής, αφού μετά το πέρας κάθε αποστολής το μόνο που χρειάζεται είναι να πατήσετε τα πλήκτρα Q+Shift, ανεξάρτητα από το αν το αεροπλάνο είναι χτυπημένο ή αν είστε έτοιμοι να συντριβείτε. Πώς είναι το Wing Commander, καμία σχέση, εκεί τουλάχιστον έφτανες το σκάφος μέχρι την προσγείωση.

Στα θετικά συμπεριλαμβάνεται η πληθώρα των αποστολών και στις δύο campaigns, όπως scrambles, βομβαρδισμοί κομβόι, βομβαρδισμοί σιδηροδρόμων, εργοστασίων και πόλεων, ναυτικών στόλων, αποστολές συνοδείας και αποστολές αεροπορικής υπεροχής.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Attack Squadron δεν συμβαδίζουν με τα σημερινά δεδομένα. Η τεχνολογία τους είναι τουλάχιστον 3 χρόνια πίσω, καθώς ο τίτλος είχε αρχίσει να δημιουργείται κάπου το 1999. Για κάποιους ανεξήγητους, όμως, λόγους σταμάτησε για ένα διάστημα η παραγωγή του, ώσπου ξαφνικά φέτος βρέθηκε στα ράφια των καταστημάτων. Για να φανταστείτε, το Jane's World War II Fighters, το οποίο είχε κυκλοφορήσει το 1998, είναι καλύτερο στον τομέα των γραφικών.

Το τερέν του εδάφους από πάνω φαίνεται υπέροχο, από χαμηλό ύψος, όμως... καλύτερα να μην το σχολιάσω γιατί το περιοδικό διαβάζουν και μικρότερες ηλικίες. Σχετικά καλή δουλειά έχει γίνει στα μοντέλα των αεροπλάνων και στο φωτισμό και ακόμα καλύτερη όταν τα αεροπλάνα βάλλονται, όπου βλέπεις διάφορα κομμάτια να φεύγουν και εντυπωσιακές εκρήξεις.

Ο ήχος είναι εξίσου μέτριος. Οι πυροβολισμοί, οι εκρήξεις και τα βουητά των μηχανών συνθέτουν το ηχητικό σύνολο του Attack Squadron. Υπάρχουν, φυσικά, και οι συνομιλίες των πιλότων, ο καθένας στη μητρική γλώσσα του. Βέβαια, όταν σκοτώνεται κάποιος, η κατάσταση είναι για γέλια, ιδίως με τους Γερμανούς, που νομίζεις ότι πνίγονται.

PC

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΙΣ 3DFX ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Αν είστε κάτοχοι 3dfx καρτών, 3dfx Voodoo 1, 2, 3, 4, 5, Banshee κ.λπ., μην προμηθευτείτε τον τίτλο αν πρώτα δεν αλλάξετε κάρτα γραφικών. Προσωπικά, έχοντας ακόμη την παλιά Banshee, δεν μπόρεσα να παίξω το παιχνίδι, ενώ και άλλοι κάτοχοι καρτών 3dfx δεν μπόρεσαν να βγάλουν άκρη, ούτε από το forum του τίτλου (http://pub65.ezboard.com/bxicatinteractive). Εξάλλου η ίδια η Xicat, με ανακοίνωσή της, αναφέρει πως το Jane's Attack Squadron δεν υποστηρίζει τις εν λόγω κάρτες.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ	CAMPAIGNS
65	72	80	55	72

Σίγουρα υπάρχουν καλύτεροι τίτλοι με σενάριο βασισμένο στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

GILBERT GOODMATE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ **PENTIUM ΣΤΑ 166MHz, 32MB RAM, WINDOWS 9x/ME/NT4 (ME SP5)/2000, DIRECTX 6.0, 4x CD-ROM DRIVE, 2MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16BIT ΧΡΩΜΑ, 16BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 22MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ**

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Gilbert Goodmate ανήκει στην κατηγορία των παλιών click & point χιουμοριστικών adventures με handmade γραφικά. Το χιούμορ του είναι εκπληκτικό και σχεδόν όλοι οι διάλογοί του πολύ καλά γραμμένοι. Στο σύνολό του, μια και ένα adventure δεν αποτελείται μόνο απ' αυτά τα στοιχεία, παρουσιάζει μερικές αδυναμίες που προβληματίζουν. Αν, όμως, θέλετε ένα παιχνίδι για να περάσετε με αυτό ήρεμες και ευχάριστες στιγμές, το Gilbert Goodmate είναι η απόλυτη επιλογή για σας.



Στα ίχνη του χαμένου... μανιταριού!

Το Gilbert Goodmate έχει κυκλοφορήσει ήδη σε πολλές χώρες ανά τον κόσμο και επρόκειτο να το αντιπροσωπεύσει μία εταιρεία και στην Ελλάδα. Για άγνωστους σε μένα λόγους, τελικά, το παιχνίδι δεν κυκλοφόρησε ως τη στιγμή που γραφόταν αυτό το άρθρο στη χώρα μας. Αφού περίμενα για πολύ καιρό και έλαβα πολλά γράμματα αναγνωστών που με ρωτούσαν γιατί δεν παρουσιάζουμε το παιχνίδι στο περιοδικό ή το πότε θα το παρουσιάσουμε, προχώρησα στο τεύχος αυτό στο αναλυτικό review του.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Πριν από πολλά πολλά χρόνια, σε μια μυθική γη, ένας πανίσχυρος και διαβολικός μάγος, ο Karn, απειλούσε να καταστρέψει τα πάντα, κυριαρχώντας σε ολόκληρο τον κόσμο. Στους άντρες του χωριού Phungoria, το οποίο βρισκόταν εκεί κοντά, έπεφτε το μεγάλο βάρος να προσπαθούν να σταματήσουν το μάγο Karn και τα διαβολικά σχέδιά του. Οι καλύτεροι πολεμιστές του χωριού πέθαναν πολεμώντας για το σκοπό αυτό. Αφού είχαν μείνει πια ελάχιστοι, ήρθε η σειρά ενός νεαρού αγοριού, του Marvin, το οποίο, όμως, δεν ήξερε τίποτε από πολεμικές τέχνες. Βλέποντας την αδεξιότητά του, ο Karn τον αντιμετώπισε με υπεροψία. Βασικά έπαιζε μαζί του σαν τη γάτα με το ποντίκι. Λίγο προτού τον αποτελειώσει, ο νεαρός Marvin, άοπλος πια και μη έχοντας τι άλλο να κάνει, πιάνει από το έδαφος δίπλα του ένα μεγάλο μανιτάρι και με αυτό χτυπάει το διαβολικό μάγο στο πρόσωπο! Αυτό ήταν. Ο μάγος πεθαίνει (!) και ο Marvin γίνεται ο ήρωας του χωριού. Στο μανιτάρι με το οποίο σκότωσε τον Karn αποδίδονται ειδικές τιμές και αποφασίζεται η εκ περιτροπής φύλαξή του ολό-



Από το φινάλε του παιχνιδιού.



Δείγμα του inventory και του πώς χρησιμοποιείς τα αντικείμενα μεταξύ τους.

Θετικά

- Πολύ ωραία handmade γραφικά
- Πανέξυπνοι διάλογοι
- Εκπληκτικό χιούμορ

Αρνητικά

- Υπερβολικά μεγάλοι σε μήκος διάλογοι
- Μη ορθά κατανεμημένη ανάμεσα στα τρία βασικά μέρη του παιχνιδιού δράση
- Απότομο φινάλε

Η ατμόσφαιρα του Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria χαρακτηρίζεται από εξαιρετικό χιούμορ, το οποίο δρα τόσο καταλυτικά που δεν μπορείς να το πιστέψεις αν δεν το δεις.

κλήρο το χρόνο, ενώ ταυτόχρονα οργανώνεται ένα μεγάλο φεστιβάλ για τον εορτασμό αυτού του γεγονότος.

Κάποια μέρα, ενώ τη φύλαξη του μανιταριού είχε ο Abraham Goodmate, ο παππούς του ήρωα του παιχνιδιού, εμφανίζεται μία παράξενη φιγούρα σχεδόν από το πουθενά και κατορθώνει να φτάσει απαρατήρητη πίσω από τον παππού του Gilbert. Με ένα χτύπημα τον ρίχνει αναίσθητο και κλέβει το μανιτάρι. Το γιατί το έκλεψε μένει μετέωρο ερώτημα. Η "καρδιά" του μικρού χωριού έχει πληγωθεί και ο ένοχος πρέπει να τιμωρηθεί. Εσύ, ως Gilbert, πρέπει να εμποδίσεις το θάνατο του παππού σου, να βρεις ποιος ευθύνεται γι' αυτή την κλοπή, να πάρεις πίσω το μανιτάρι-σύμβολο του χωριού, αλλά και να αποκαλύψεις τι κρύβεται πίσω από την κλοπή του.

Το σενάριο του Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο, εκτός από το ότι σχεδόν όλα όσα περιλαμβάνονται σε αυτό, πρόσωπα, γεγονότα και καταστάσεις, έχουν καταγραφεί με μία ιδιαίτερα χιουμοριστική σκοπιά. Φυσικά, αυτό γίνεται αντιληπτό κυρίως καθώς προχωρείς όλο και περισσότερο στο παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι full screen, προοπτικής τρίτου προσώπου, και είναι από τα παλιά, αρκετά καλά, handmade γραφικά των κλασικών adventure games.

Αν σας άρεσε...

...παίξτε και τα:

- Discworld
- Day of the Tentacle
- Simon the Sorcerer

Ξέρετε ότι...

...η Prelusion είναι μία σουηδική εταιρεία που ιδρύθηκε το 1996, στην πόλη Ostersund της Σουηδίας; Το Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria είναι το πρώτο παιχνίδι της. Η παραγωγή της PC έκδοσης ξεκίνησε στις αρχές του 1999 και τελείωσε τα Χριστούγεννα του 2000. Η εταιρεία αυτή την εποχή ασχολείται με τη δημιουργία δύο νέων, μη adventure, παιχνιδιών, των "Hauntings" και "No man's land". Το τελευταίο διαδραματίζεται κατά τη διάρκεια του Α' Παγκοσμίου Πολέμου (1916-18) και είναι ένα combat game προοπτικής τρίτου προσώπου. Το Hauntings περιλαμβάνει 21 διαφορετικές αποστολές και η θεματολογία του προσδιορίζεται από το όνομά του.

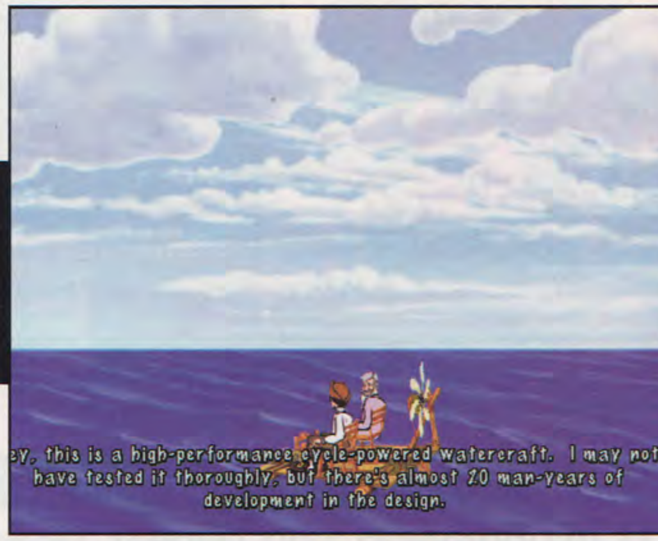


Για να απορριφθείς στο παζάρι των σκλάβων, πρέπει να είσαι το λιγότερο αρρωστιάρης.

GILBERT GOODMATE



Στο χωριό των Vikings.



Δραπετεύοντας από το νησί με μία σούπερ σχεδία.

Fan sites

- http://www.gilbertgoodmate.co.uk/
- http://www.gilbertgoodmate.com/

Οι διάφορες τοποθεσίες είναι πολύ καλά ζωγραφισμένες, ενώ η λεπτομέρεια και τα χρώματα που υπάρχουν στις περισσότερες από αυτές ξαφνιάζουν για τα δεδομένα των ημερών μας. Υπάρχουν μερικές στιγμές που και μόνο το animation των χαρακτήρων βγάζει τόσο γέλιο όσο δεν βγάζουν άλλα παιχνίδια σε ολόκληρη τη δράση τους. Μεγάλο μειονέκτημα των γραφικών θεωρώ την εισαγωγή του παιχνιδιού. Πιστεύω ότι ως πρότυπο πρέπει να έχουμε την εισαγωγή του εκπληκτικού Day of the Tentacle, η οποία έθεσε πολύ υψηλά standards στο χώρο, κι έτσι δεν μπορείς εύκολα να δεχτείς τα χοντροκομμένα πολλές φορές sprites της εισαγωγής του Gilbert Goodmate.

Τα βασικά μουσικά backgrounds είναι πολύ καλά και παρουσιάζουν την ιδιομορφία να είναι σχεδόν όλα διανθισμένα με διάφορα ηχητικά εφέ, ανάλογα με την τοποθεσία όπου βρίσκεσαι. Ολες οι συνομιλίες καλύπτονται με κανονικό speech, το οποίο συνολικά κινείται σε πολύ υψηλά επίπεδα, κάτι που με εντυπωσίασε, μια και οι συνομιλίες είναι πάρα πολλές και πολύ μεγάλες σε έκταση. Δεν θυμάμαι άλλο ανάλογο παιχνίδι να είναι τόσο πλούσιο στον τομέα αυτό. Φυσικά, υπάρχει η δυνατότητα της εμφάνισης των όποιων ομιλιών σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Θέλω μόνο να παρατηρήσω ότι τα fonts που χρησιμοποιούνται στα κείμενα των συνομιλιών έπρεπε να είναι μεγαλύτερα και να βρίσκονται σε ειδικό φόντο, όπως κάνει το Syberia, έτσι ώστε να διαβάζονται ευχάριστα και ξεκούραστα, γεγονός που σε αρκετές περιπτώσεις δεν συμβαίνει εδώ.

Είμαι σίγουρος ότι αν κάποιος από τους νεότερους χρήστες δει το Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria χωρίς να του πουν τίποτα για τη λειτουργία του, τότε δύσκολα θα βρει πώς να το χειριστεί. Αυτό οφείλεται βασικά στο ιδιόμορφο interface που χρησιμοποιεί, το οποίο, αν θυμάμαι καλά, πρωτοπαρουσιάστηκε στο εξαιρετικό Full Throttle.

Οπου ο άσπρος κέρσορας αλλάζει χρώμα και γίνεται κόκκινος, κάνοντας εκεί αριστερό κλικ με το mouse και κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο για 2-3 δευτερόλεπτα, θα εμφανίσεις το ειδικό "Animated Tri-Action Iconic Interface" menu του παιχνιδιού. Σε αυτό υπάρχουν τρεις βασικές λειτουργίες: Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος του menu αυτού, έχουμε την EYE (look) λειτουργία. Περίπου στο μέσον έχουμε τη MOUTH (talk) λειτουργία και στο κάτω μέρος του menu τη HAND (pick up, open, hit, push κ.λπ.). Κάνοντας σε οποιοδήποτε σημείο ένα απλό δεξί κλικ, ανοίγεις το inventory σου, ένα μεγάλο "ξύλινο κουτί". Στα αντικείμενα που κουβαλάς, επιδράς με τον ίδιο τρόπο που επιδράς και στα αντικείμενα πάνω στην κανονική οθόνη, αν θέλεις να κάνεις κάποια ειδική δράση. Κάνοντας ένα απλό κλικ σε κάποιο αντικείμενο μέσα στο inventory σου, αυτό δίνει το σχήμα του στον κέρσορα του παιχνιδιού και μπορείς είτε να το κάνεις κλικ σε κάποιο άλλο μέσα στο inventory σου είτε να το τραβήξεις έξω από το inventory σου, οπότε αυτό κλείνει αμέσως προκειμένου να μπορέσεις να επιδράσεις με αυτό κάπου πάνω στην οθόνη. Οι συνομιλίες ακολουθούν το γνωστό tree style που καθιέρωσαν τα παιχνίδια της LucasArts. Το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα γενικότερο χάρτη της περιοχής, μέσω του οποίου κινείσαι από τη μία περιοχή στην άλλη, αλλά πρέπει πρώτα να "αποκαλύψεις"



Σταματώντας την τελετή αφύπνισης του τρομερού Karn.

PATCHES & ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Πρέπει να ξεκαθαρίσω από την αρχή ότι προσωπικά έπαιξα την έκδοση 1.0 του παιχνιδιού και δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα. Ομως, από την Prelusion, στη διεύθυνση του παιχνιδιού http://www.gilbertgoodmate.co.uk/, έχουν κυκλοφορήσει τρία διαφορετικά patches, εκ των οποίων το τελευταίο αναβαθμίζει την έκδοση σε 1.03. Τα patches αυτά διορθώνουν διάφορα προβλήματα. Σε κάθε περίπτωση πρέπει να προσέξετε ότι η έκδοση 1.02 του patch δεν αναγνωρίζει όσα saves έχετε κάνει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Η έκδοση 1.03 δεν ξεκαθαρίζει αν έχει την ίδια συμπεριφορά στα saved games ή όχι. Με αυτό θέλω να τονίσω ότι όσοι ενδιαφέρεστε να βάλετε το συγκεκριμένο patch, ειδικότερα όσοι έχετε GeForce 2 κάρτες γραφικών, πρέπει να το κάνετε πριν να ξεκινήσετε να παίζετε το παιχνίδι.

GILBERT GOODMATE



μία άλλη περιοχή για να την επισκεφτείς.

Τέλος, πατώντας το πλήκτρο Escape, είτε προσπερνάς όλα τα ειδικά cutscenes του παιχνιδιού είτε τις συζητήσεις που κάνεις. Εδώ πρέπει, όμως, να προσέξεις, γιατί προσπερνώντας έναν διάλογο μπορεί να χάσεις πολύτιμα στοιχεία που αφορούν στη δράση που πρέπει να ακολουθήσεις. Σημειωτέον ότι για να δείτε σωστά το εισαγωγικό menu του παιχνιδιού, πρέπει να έχετε small fonts στα Display Properties Settings του υπολογιστή σας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο F1, εμφανίζεται το menu με τα SAVES (99 θέσεις), LOAD, OPTIONS κ.λπ. Εδώ σημειώστε ότι για να κάνετε SAVE ή LOAD μία θέση, πρέπει πρώτα να κάνετε κλικ στη σχετική επιλογή (button) και εν συνεχεία να κάνετε κλικ στη θέση που επιθυμείτε. Στην επιλογή OPTIONS ρυθμίζεις την εμφάνιση και σε κείμενο των διάφορων συνομιλιών, την εμφάνιση ή όχι Shadows των χαρακτήρων, το Transparency, τη μουσική κ.λπ. Τέλος, το manual του παιχνιδιού είναι έγχρωμο και στις 26 σελίδες του αναλύονται όλα όσα το αφορούν.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria χαρακτηρίζεται από εξαιρετικό χιούμορ, το οποίο δρα τόσο καταλυτικά που δεν μπορείς να το πιστέψεις αν δεν το δεις. Χαρακτηριστικά προτείνω να διαβάσετε τη σελίδα 8 του manual που αφορά στους Villains χαρακτήρες και να δείτε οπωσδήποτε τα credits του παιχνιδιού όταν το τελειώσετε. Θα δείτε μία σειρά εναλλακτικών σκηνών, σε καθαρά κινηματογραφικό στυλ, οι οποίες δίνουν μία μοναδική νότα στην όλη προσπάθεια.

Η δράση, όσον αφορά στο σχεδιασμό της, αποτελεί ένα από τα σημαντικά μειονεκτήματα του Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria. Για να μάθεις ποιος είναι ο ένοχος, πρέπει να καλύψεις περίπου το 75% της δράσης, για να τον εμποδίσεις αρχικά καλύπτεις το υπόλοιπο 24% και, τέλος, το πραγματικό φινάλε καλύπτει μόνο το 1% της δράσης, σχηματικά πάντα, γιατί ουσιαστικά πρόκειται για μόνο ένα κλικ! Σύμφωνα με τη δική μου λογική, τα αντίστοιχα τμήματα δράσης θα έπρεπε να καλύπτουν κατά 35% την εύρεση του δράστη, κατά 55% τη σύλληψή του και κατά 10% το φινάλε του παιχνιδιού. Το δεύτερο βασικό μειονέκτημα του παιχνιδιού έχει να κάνει με τους διαλόγους. Υπάρχουν πάνω από 40 χαρακτήρες με τους οποίους μπορείς να μιλήσεις και αυτές οι συζητήσεις καλύπτουν πάνω από 15.000 σειρές διαλόγων, κάτι εκπληκτικό. Πιστεύω, όμως, ότι οι διάλογοι αυτοί, όσο έξυπνοι ή χιουμοριστικοί και αν είναι, έπρεπε να είναι μικρότερης διάρκειας, γιατί θα κουράσουν κυρίως τους νεότερους χρήστες που θέλουν να τελειώνουν ένα παιχνίδι μέσα σε 3-4 μέρες.



Πρέπει να λύσεις το γρίφο με τα 4 λίτρα νερού για να χαμηλώσεις τη γέφυρα.



Εδώ πρέπει να φτιάξεις το puzzle του γιγαντιαίου μανιταριού.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού καθορίζονται, επίσης, από το γενικότερο χιουμοριστικό στυλ του. Υπάρχουν αρκετοί γρίφοι που ανήκουν σε αυτήν την κατηγορία, τους οποίους κάποιος μπορεί, αν χάσει αυτό το κριτήριο, να χαρακτηρίσει παράλογους, χωρίς όμως να είναι. Γενικά η αρχή που πρέπει να ακολουθήσετε είναι: δοκιμάστε τα πάντα, δοκιμάστε όσους συνδυασμούς αντικειμένων μπορείτε, γιατί ποτέ δεν ξέρετε τι εκπλήξεις κρύβουν μερικοί τέτοιοι συνδυασμοί. Θα αναφερθώ μόνο σε έναν γρίφο, όχι επειδή τον θεωρώ κάτι ιδιαίτερο, αλλά επειδή πιστεύω ότι δεν ταιριάζει με το υπόλοιπο στυλ του παιχνιδιού. Στη σπηλιά στο slide puzzle πρέπει να φτιάξεις ένα μανιτάρι. Για να βλέπεις, πρέπει να φορτίζεις το low-in-the-dark pal έξω στον άσπρο βράχο κάθε τόσο και να το χρησιμοποιείς σαν φως. Μπροστά από το puzzle κάνε SAVE. Μετρώντας από την πάνω αριστερή γωνία προς τα κάτω σε Α, Β, Γ και από την πάνω αριστερή γωνία προς τα δεξιά σε 1, 2, 3, κίνησε τα εξής: Γ2, Γ3, Β3, Α3, Α2, Β2, Β1, Α1, Α2, Β2, Γ2, Γ1, Β1, Β2, Γ2, Γ3, Β3, Α3, Α2, Β2, Γ2, Γ1, Β1, Β2, Γ2, Γ1, Β1, Β2, Γ2, Γ3, Β3, Β2, Β1 και, τέλος, Γ1.

Τελειώνοντας, να επισημάνω ότι αν βαθμολογούσα το παιχνίδι με τη δική μου μέθοδο, θα του έβαζα Β+. PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
88	92	92	80	90	94

Ενα adventure game που φέρνει στο προσκήνιο τα point & click adventures με τα handmade γραφικά που κυριάρχησαν στο πρώτο μισό της δεκαετίας του '90. Ενα adventure που θα το παίξεις για να χαλαρώσεις και να διασκεδάσεις.

Virtua Tennis

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | PENTIUM II 450MHz, 64MB RAM, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16MB RAM, WINDOWS 98/98SE/ME/XP

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD



Αρπα μια, Αντρέ Αγκάσι!

του Νίκου Καραδήμα psyman79@hotmail.com

Η μεγάλη SEGA, μία από τις κορυφαίες software development εταιρείες στο χώρο του αθλητικού λογισμικού, κυκλοφορεί έναν τίτλο που έχει να κάνει με το όχι και τόσο δημοφιλές στην Ελλάδα άθλημα της αντισφαίρισης. Αν και ο τίτλος έχει διαγράψει μια λαμπρή πορεία στο χώρο των coin-op αλλά και στην κονσόλα του Dreamcast, εντούτοις οι υπολογιστές είναι η πρώτη φορά που θα φιλοξενήσουν ανάλογο τίτλο από τη μεγάλη κυρία και, αν μη τι άλλο, περιμένουμε ένα άκρως ικανοποιητικό αποτέλεσμα. Στη συνέχεια θα δούμε αν κατάφερε, και σε ποιο βαθμό, να εκπληρώσει αυτές τις προσδοκίες μας.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ
ΜΕΣΟ
ΑΝΩΤΕΡΟ
ΑΝΩΤΑΤΟ

Υπάρχουν στιγμές στην έντονη gaming ζωή που κάνω, που ύστερα από ένα πολύωρο Heroes 4 ή Blade of Darkness ή Baldur's Gate (τα αγαπημένα μου παιχνίδια αυτή την περίοδο) θέλω να ασχοληθώ με κάτι ανάλαφρο, διασκεδαστικό, αλλά συνάμα απλό και εθιστικό. Τα αναμασημένα FIFA και NBA Live από το 1995 και μετά δεν μου προκαλούν κανένα ενδιαφέρον (θέλω το Kick off 2002 τώραα!). Κάποια racing του στυλ Colin McRae ή Ballistics ναι μεν είναι καλά, αλλά είναι αρκετά έντονα για οποιαδήποτε χαλάρωση. Ενα καλό tennis, όμως, είναι ό,τι πρέπει για τέτοιες ώρες. Εως τώρα κατέφευγα στο AllStarTennis '99 του Nintendo64 μέσα από τον άψογο emulator, τον Nemu64. Ετσι, τον καινούριο τίτλο της Sega τον υποδέχτη-



Διαλέγοντας στο χάρτη την επόμενη στάση σας.

Θετικά

- Εκπληκτικό modeling στους παίκτες
- Εντυπωσιακό animation
- Διαχρονικό replayability
- Υψηλός ρεαλισμός

Αρνητικά

- Εκτός από το modeling, τα υπόλοιπα γραφικά ήθελαν περισσότερη δουλειά
- Αμφιβόλου ποιότητας μουσική
- Δεν έχει γυναίκες τενίστριες

Το Virtua Tennis έχει έναν απίστευτα ακριβή και άμεσο χειρισμό, ούτως ώστε μέσα σε λίγα μόλις λεπτά να κάνετε "παπάδες" με τη ρακέτα σας.



Μία πανοραμική θέα του γηπέδου λίγο πριν από την έναρξη του αγώνα.



Η μεγάλη αντίθεση των γραφικών. Παρατηρήστε πρώτα τη λεπτομέρεια του προσώπου και μετά τους φιλάθλους που φαίνονται στο φόντο.

κα με μεγάλη χαρά, μια και το Virtua Tennis με είχε ενθουσιάσει όταν το είχα πρωτοπαίξει στο coin-op της γειτονιάς μου πριν από αρκετό καιρό. "Μακάρι η μεταφορά του στο PC να είναι καλή" σκεφτόμουν μέχρι να τελειώσει η εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο. Ηρθε, όμως, η στιγμή να κάνω κλικ στο εικονίδιο του παιχνιδιού και...

GAMEPLAY

...χάνομαι (με την καλή έννοια). Εξηγούμαι ευθύς αμέσως. Μετά το ατμοσφαιρικότατο intro έρχεστε αντιμέτωποι με ένα απλό και κατανοητό μενού. Από εδώ μπορείτε να διαλέξετε είτε Arcade (επιλέγετε παίκτη και αντιμετωπίζετε μια σειρά από αντιπάλους), είτε Exhibition (έχετε τη δυνατότητα να τροποποιήσετε διάφορες παραμέτρους πριν να αγωνισθείτε), είτε World Circuit, είτε Network (δικτυακό παιχνίδι), είτε Options, είτε Exit (αν και όποτε βαρεθείτε το παιχνίδι). Για αρχή θα σας συμβούλευα να δοκιμάσετε το Arcade mode και ως τελευταίο το World Circuit, ούτως ώστε να προσαρμοστείτε ομαλά στις ανάγκες του παιχνιδιού. Το επίπεδο δυσκολίας προτείνω να είναι στο easy για ευκολότερη εξοικείωση. Τα scores σας και η πρόοδός σας σώζονται αυτόματα, οπότε καθίστε αναπαυτικά στην καρέκλα σας και απολαύστε το playability του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το πρώτο που θα σας τραβήξει την προσοχή, όσον αφορά στα γραφικά, είναι τα μοντέλα των παικτών, μια και σ' αυτά, απ' ό,τι φαίνεται, έχει δοθεί το μεγαλύτερο βάρος από μέρους των γραφιστών της εταιρείας. Η μεγάλη λεπτομέρεια που διαθέτουν θα σας δώ-



Στο μαγαζί της Sega μπορείτε να αγοράσετε διάφορα "καλούδια".

Ξέρετε ότι...

...μέσα στα προσεχή σχέδια της Sega είναι και η μεταφορά του καταπληκτικού Crazy Taxi στο PC; Χαρούλη, ξέρεις σε ποιον θα το δώσεις μόλις καταφθάσει στα γραφεία, my pleasssureee;





Ελα το καλό μπαλάκι. Ελα στο θείο Keeper.

Βρε άχρηστε, πώς σου ξέφυγε το μπαλάκι μέσα από τα χέρια;

Fan sites

- www.sega.com
- www.virtuatennis.co.uk
- www.tennislovers.com

σει τη δυνατότητα να παρατηρήσετε τους μυς στα σώματά τους, τις εκφράσεις που θα ζωγραφίζονται στα πρόσωπά τους ανάλογα με την περίσταση, τα άψογα textures που αναπαριστούν την ενδυμασία τους (ακόμα και τα παπούτσια που φοράνε διαθέτουν αξιοπρόσεκτη λεπτομέρεια), ενώ το, από κάθε άποψη, καταπληκτικό animation θα σας πάρει τα μυαλά. Από τις τούμπες που θα παίρνουν προσπαθώντας να αποκρούσουν κάποια επικίνδυνη μπαλιά, μέχρι το παιδάκι που θα τρέχει να πιάσει την μπάλα, όλα γίνονται με φυσικό και ρεαλιστικό τρόπο μέσα από τα απίστευτης ρευστότητας καρέ που ξετυλίγονται, το ένα μετά το άλλο, έτσι ώστε να δώσουν την ολοκληρωμένη κίνηση της εκάστοτε ενέργειας. Δεν ξέρω ποιον παίκτη χρησιμοποίησαν για το motion capture, αλλά το αποτέλεσμα που επιτεύχθηκε είναι πέρα για πέρα εντυπωσιακό. Στα υπόλοιπα γραφικά (αυτά που δεν φαίνονται πολύ), δυστυχώς, δεν έχει δοθεί η ίδια προσοχή. Τα backgrounds αποτελούνται από δισδιάστατα χοντροκομμένα textures, που θα σας φέρουν στο νου τις εποχές του Δούκα, ενώ τα textures των φιλάθλων είναι χειρότερα κι από αυτά των FIFA.

Ο ήχος, από την άλλη, αποτελείται από μερικά κουλτουριάρικα αμερικανο-rock κομμάτια, που ναι μεν χαρακτηρίζονται αρκετά μέτρια ως προς την ποιότητά τους, καταφέρνουν, όμως, να δέσουν σωστά με το όλο κλίμα του τένις, χωρίς να γίνονται ποτέ πολύ βαρετά (μόνο λίγο;). Τα ηχητικά εφέ, ευτυχώς, είναι σαφώς καλύτερα, τόσο σε ποιότητα όσο και σε ποσότητα, ενώ, τέλος, η ομιλία του εκφωνητή απλώς ικανοποιεί. Ας περάσουμε, όμως, σε πιο ενδιαφέροντα πράγματα, όπως ο...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ...

Ο χειρισμός είναι το Α και το Ω σε ένα παιχνίδι τένις, αφού προσφέρει αμεσότητα στις γρήγορες αντιδράσεις του παίκτη. Ευτυχώς, η Sega στο συγκεκριμένο τομέα έχει δείξει την ανάλογη προσοχή, με αποτέλεσμα το Virtua Tennis να έχει έναν απίστευτα ακριβή και άμεσο χειρισμό, ούτως ώστε μέσα σε λίγα μόλις λεπτά να κάνετε "παπάδες" με τη ρακέτα σας. Είναι άξιο αναφοράς το γεγονός ότι θα πρέπει, ανάλογα με τη συμπεριφορά του αντιπάλου σας, να εφαρμόζετε και την ανάλογη στρατηγική, ώστε να καταφέρετε να αντεπεξέλθετε στο στυλ του. Κάθε αντίπαλος, βέβαια, συμπεριφέρεται τελείως διαφορετικά, οπότε καταλαβαίνετε ότι τα πράγματα είναι αρκετά πιο σοβαρά στα δυσκολότερα επίπεδα δυσκολίας.

ΑΝΤΟΧΗ - ΕΘΙΣΜΟΣ - MULTIPLAYER

Το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα για αρχή να διαλέξετε έναν από τους επτά κορυφαίους τενίστες που διαθέτει, καθένας από τους οποίους έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και τη δική του συμπεριφορά στον αγωνιστικό χώρο. Με τον καιρό, κι όσο θα εξερευνάτε το παιχνίδι, θα μπορείτε να ξεκλειδώσετε και τους υπόλοιπους οκτώ μυστικούς παίκτες, κάτι που για να το πετύχετε, θα πρέπει να ξοδέψετε πολλές ώρες στο γήπεδο. Γενικά, έχετε τόσα πολλά να κάνετε κι άλλα τόσα μυστικά να ανακαλύψετε, που θα σας πάρει πολύ καιρό προτού καταφέρετε

WORLD CIRCUIT MODE

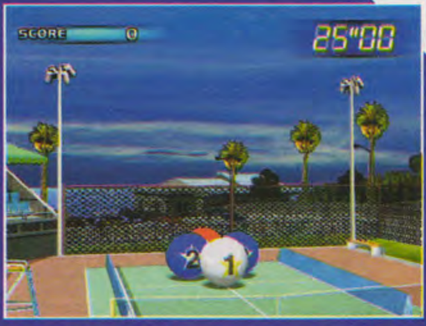
Εξερευνώντας το συγκεκριμένο mode, θα πέσετε πάνω σε διάφορους αγώνες δεξιοτεχνίας. Δείτε μερικούς απ' αυτούς παρακάτω:



Smash Box Θα πρέπει, μέσα σε δέκα προσπάθειες, να χτυπήσετε όλα τα κουτιά.

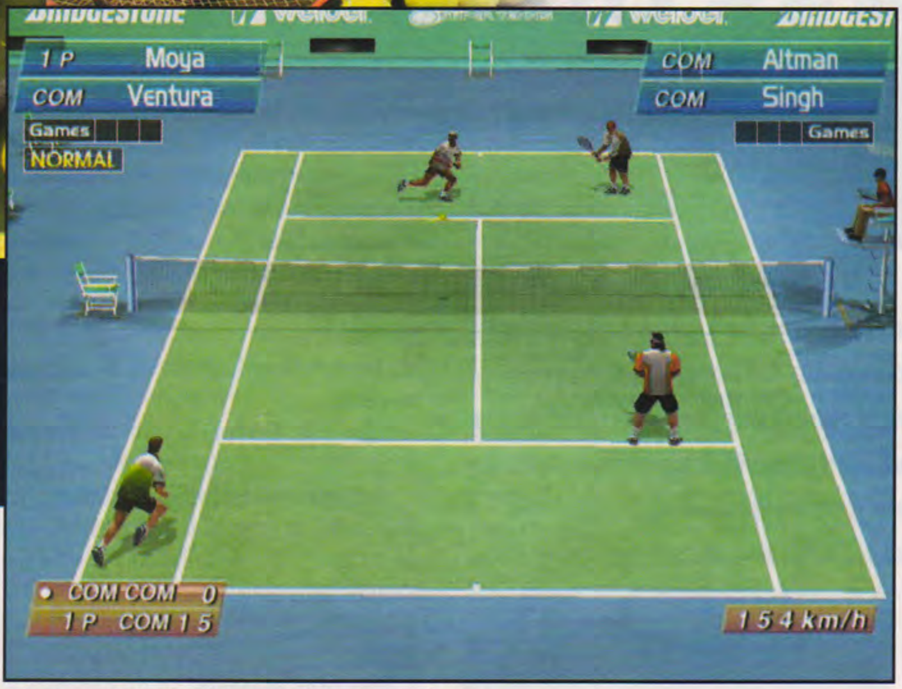


Big Wall Προσπαθήστε να χτυπήσετε όλους τους αριθμούς μέσα σε περιορισμένο χρονικό διάστημα.



Giant Ball Χτυπώντας με δυνατά σουτ τις μεγάλες μπάλες, θα πρέπει να τις βγάλετε έξω από τα όρια του αγωνιστικού χώρου και πάλι υπό την πίεση του χρόνου.





Τέτοιες μπαλιές τις τρώει για πρωινό ο παικταράς μου.

Μια δεύτερη γνώμη

Τα παιχνίδια tennis ήταν, ανέκαθεν, από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια εξομοίωσης, λόγω της απλότητας, της εθιστικότητας, ίσως και λόγω της σχετικής δυσκολίας να παίξει κάποιος αυτό το παιχνίδι στην πραγματικότητα (όχι όπως το μπάσκετ και το ποδόσφαιρο, που αποτελούσαν την καθημερινότητα των μαθητικών χρόνων). Παιχνίδια, όπως το Passing Shot και το Pro Tennis Tour, έγραψαν ιστορία στους home υπολογιστές. Βεβαίως, το κοινό τους δεν είναι τόσο μεγάλο και αναγκαστικά θεωρούνται παιχνίδια Β' κατηγορίας. Η ποιότητα του Virtua Tennis είναι αναμφισβήτητη, αλλά δεν ξέρω αν θα συγκινήσει πολλούς.

Χάρης Κλάδης

να τα δείτε όλα, εκτός, φυσικά, και αν χρησιμοποιήσετε κάποιο cheat, αν και πάλι το Virtua Tennis έχει να αντιτάξει άλλα, ισχυρότερα όπλα. Πρώτο και καλύτερο είναι ο μεγάλος εθισμός του, που πηγάζει από το τέλειο δέσιμο του χειρισμού με το ρεαλισμό, από ένα πολύ καλό κλίμα-ατμόσφαιρα που προσφέρει ο τεχνικός τομέας και από μια διαβαθμιζόμενη δυσκολία που, ενώ το easy level θα σας δώσει την απαραίτητη αισιοδοξία αλλά και δεξιοτεχνία για να κάνετε τα πρώτα σας βήματα, στα δυσκολότερα επίπεδα θα ανακαλύψετε το στρατηγικό παίξιμο, τα καλά μυστικά και τα μεγάλα scores, με την αίσθηση της αισιοδοξίας να σας συντροφεύει πάντα, έστω και αν τα βρείτε σκούρα σε μερικά σημεία. Το Multiplayer είναι το άλλο μεγάλο όπλο του. Οπως καταλαβαίνετε, είναι ο τομέας που εκτοξεύει την αντοχή και τη διαχρονικότητα του παιχνιδιού σε δυσθεώρητα επίπεδα, έστω κι αν το έχετε τερματίσει άπειρες φορές και έχετε βρει όλα τα μυστικά του, μια και, όπως πάντα, ο φυσικός αντίπαλος (κάποιο φιλαράκι-θύμα ίσως) είναι και ο καλύτερος. Υποστηρίζει μέχρι δύο άτομα στον ίδιο υπολογιστή και μέχρι τέσσερα σε τοπικό δίκτυο, ενώ, τέλος, μπορείτε να παίξετε είτε στην ίδια ομάδα ενάντια στη CPU είτε ως αντίπαλοι. Καλές μονομαχίες.

ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Αν ψάχνετε για το καλύτερο τένις, οι έρευνές σας σταματούν εδώ, για τον απλούστατο λόγο ότι αυτό ονομάζεται "Virtua Tennis". Αν, από την άλλη, ψάχνετε για ένα φρέσκο αθλητικό παιχνίδι πέρα από τα συνηθισμένα (βλ. FIFA), σας προτείνω το Virtua Tennis. Αν, τέλος, ψάχνετε για ένα παιχνίδι-απόδραση για τις ώρες του διαλείμματος, όσο μονότονος και να ακούγομαι, η πρότασή μου είναι και πάλι Virtua Tennis (όχι δεν τα παίρνω από τη Sega). Farewell σε όλους. PC



Αριστερά διακρίνετε το διαιτητή του αγώνα, του οποίου ο λαιμός από τη συνεχόμενη κίνηση δεξιά-αριστερά καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα έχει πιαστεί.



Τι πήγε στραβά δεν ξέρω. Τη μια στιγμή είχα το μπαλάκι μπροστά μου και την άλλη εξαφανίστηκε. Η μαγεία σου λέω, η μαγεία έφταιγε.

ΠΡΙΝ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

- Μαζευτείτε τρεις τέσσερις και κανονίστε έναν αγώνα τένις στο γήπεδο της περιοχής σας.
- Δείτε ό,τι αγώνες τένις έχετε γράψει στο βίντεο με τον μεγάλο André Agassi και τη ζουμερή Anna Kournikova.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ
91	86	81	92	96	94

Η καλύτερη μεταφορά της αντισφαίρισης στους υπολογιστές είναι πλέον γεγονός. Οσοι πιστοί του αθλήματος, ας επισπεύσουν την απόκτησή του το συντομότερο.

hints & tips

Ο Σεπτέμβριος μπήκε και ήδη για πολλούς από εσάς έχει αρχίσει η αντίστροφη μέτρηση για την αρχή της νέας σχολικής περιόδου. Ελπίζουμε να προλάβατε να τελειώσετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια κατά τη διάρκεια των καλοκαιρινών διακοπών. Είπατε όχι; Μη φοβάστε, τα tips του "PC Master" θα σας βοηθήσουν να κερδίσετε το χαμένο χρόνο!

WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Το εκπληκτικό παιχνίδι της Blizzard έχει ήδη κερδίσει τις καρδιές των Ελλήνων gamers! Αν και πιστεύουμε πως τα cheats -ειδικά σε τέτοια παιχνίδια- καταστρέφουν την αξία του gameplay, είναι καθήκον μας να σας τα παραθέσουμε! Παρόλ' αυτά, ελπίζουμε να φερθείτε σαν κύριοι και να τα χρησιμοποιήσετε μόνο σε περιπτώσεις όπου πραγματικά δεν μπορείτε να τα βγάλετε πέρα με τις στρατιές του υπολογιστή!



Πατήστε το πλήκτρο Enter για να εμφανιστεί το message box μηνυμάτων. Επειτα δώστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

- **whosyourdaddy:** Σας κάνει άτρωτους. Ενα χτύπημά σας αρκεί για να σκοτώσει το αντίπαλο unit
- **Iseedeadpeople:** Αποκαλύπτει ολόκληρο το χάρτη του παιχνιδιού
- **allyourbasearebelongtous:** Κερδίζετε την πίστα
- **somebodysetusupthebomb:** Χάνετε την πίστα
- **strengthandhonor:** Συνεχίζετε να παίζετε αφού χάσετε στο campaign mode
- **greedisgood:** Αποκτάτε 500 gold και lumber
- **thereisnospoon:** Αποκτάτε άπειρο mana
- **warpten:** Επισπεύδει την κατασκευή κτηρίων και μονάδων
- **iocainepowder:** Ταχύτατο death/decay
- **keysersoze** [ποσότητα]: Σας δίνει την ποσότητα που επιθυμείτε σε gold
- **leafittome** [ποσότητα]: Σας δίνει την ποσότητα που επιθυμείτε σε lumber
- **pointbreak:** Απενεργοποιεί το food limit
- **motherland** [race] [level]: Σας επιτρέπει να πηδάτε ανάμεσα στα επίπεδα
- **whoisjohngalt:** Ενεργοποιεί το research
- **sharpandshiny**
- **Research upgrades**
- **synergy:** Απενεργοποιεί της απαιτήσεις του tech tree
- **riseandshine:** Σετάρει την time of day σε νύχτα
- **lightsout:** Σετάρει την time of day σε μέρα
- **daylightsavings** [time]: Αν δώσετε κάποιο ποσό, το time of day σετάρεται μόνιμα σε αυτό, αλλιώς απλώς το time of day σταματά ή συνεχίζει.

Extras

Λίγο από... Starcraft

Οσοι τελειώσατε το παιχνίδι, σίγουρα θα διασκεδάσατε με τα εκπληκτικά credits και sequences που δημιουργήθηκαν με τη μηχανή του παιχνιδιού. Ξέρετε, όμως, πως αν τελειώσετε το παιχνίδι στο hard, στο τέλος όλων των παραπάνω θα απολαύσετε και ένα κλιπάκι, όπου 3D μοντέλα του Starcraft πολεμούν; Δοκιμάστε και δεν θα χάσετε!

Ανατινάξτε τα ζώα!

Οπως ίσχυε και στο Warcraft 2, κλικάροντας γρήγορα πάνω στα ζώα που περιφέρονται στις πίστες, μπορείτε να τα ανατινάξετε, διασκεδάζοντας τα δολοφονικά ένστικτά σας!

Λίγο από... Starcraft (2)

Στη δεύτερη πίστα του campaign των Night Elves υπάρχει ένα κρυμμένο Hydralisk! Συγκεκριμένα, βρίσκεται λίγο πιο αριστερά από το πηγάδι αποκατάστασης ενέργειας, που βρίσκεται στο δεξί πάνω άκρο της πίστας. Μπορείτε να δείτε τις φωτογραφίες που αποκαλύπτουν την



Πού 'ν' το, πού 'ν' το το Hydralisk, να το, να το, δεν θα το βρεις!

ακριβή θέση του (βρίσκεται πίσω από δέντρα). Δεν σας επιτίθεται, ακόμα και αν του επιτεθείτε. Κρίμα!

AMERICA'S ARMY OPERATIONS

Αποφύγετε την εκπαίδευση

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες ώστε να γλιτώσετε τις βαρετές training πίστες του παιχνιδιού.

1. Ανοίξτε το C:\Program Files\Army Operations\System\tours.ini στο notepad.

2. Βρείτε τις ακόλουθες γραμμές:

- Dependency(0)=-1
- Dependency(1)=0
- Dependency(2)=1
- Dependency(3)=1
- Dependency(4)=1
- Dependency(5)=1
- Dependency(6)=5
- Dependency(7)=1
- Dependency(8)=7

3. Αντικαταστήστε τες με τις παρακάτω:

- Dependency(0)=-1
- Dependency(1)=-1
- Dependency(2)=-1
- Dependency(3)=-1
- Dependency(4)=-1
- Dependency(5)=-1
- Dependency(6)=-1
- Dependency(7)=-1
- Dependency(8)=-1

4. Βρείτε τις ακόλουθες γραμμές:

- TourSeq(0)=1
- TourSeq(1)=0
- TourSeq(2)=0
- TourSeq(3)=0
- TourSeq(4)=1
- TourSeq(5)=1
- TourSeq(6)=0
- TourSeq(7)=1
- TourSeq(8)=0

5. Αντικαταστήστε τες με τις παρακάτω:

- TourSeq(0)=0
- TourSeq(1)=0
- TourSeq(2)=0
- TourSeq(3)=0
- TourSeq(4)=0
- TourSeq(5)=0
- TourSeq(6)=0
- TourSeq(7)=0
- TourSeq(8)=0

6. Σώστε το αρχείο και ξεκινήστε το παιχνίδι (μην ξεχάσετε να κρατήσετε ένα backup το αρχικό tours.ini).

NEVERWINTER NIGHTS

Debug Mode

Για να αποκτήσετε πρόσβαση στο Debug Mode και κατόπιν σε όλα τα cheats του παιχνιδιού, θα πρέπει να ανοίξετε με το notepad το αρχείο nwn.ini που βρίσκεται στο φάκελο όπου εγκαταστήσατε το Neverwinter Nights και να προσθέσετε κάτω από το Game Options τη γραμμή Debug Mode=1. Τώρα, έχετε πρόσβαση στην κονσόλα πατώντας το πλήκτρο (~). Γράψτε DebugMode1 για να ενεργοποιήσετε τα cheats.



- **SetCHA #:** Αυξάνει το Strength
- **SetDEX:** Αυξάνει το Dexterity
- **SetCON:** Αυξάνει το Constitution
- **SetINT:** Αυξάνει το Intelligence
- **SetWIS:** Αυξάνει το Wisdom
- **SetCHA:** Αυξάνει το Charisma
- **dm_god:** God mode
- **dm_mylittlepony:** Mini Horse
- **dm_givegold #:** Αποκτάτε χρυσό
- **GiveXP #:** Αποκτάτε experience points
- **GetLevel #:** Ανεβαίνετε Level

ZOO TYCOON DINOSAUR DIGS

Αποκτήστε περισσότερα χρήματα:
Για να αποκτήσετε χρήμα, πατήστε SHIFT + 4.

- **Ξεκλειδώστε τον Deinosuchus:**

Για να ξεκλειδώσετε τον Δεινοσόχο, πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε όλα τα σενάρια. Επιλέξτε "No" όταν ολοκληρωθεί και το τελευταίο σενάριο και θα δείτε το μήνυμα που θα σας ειδοποιεί πως ο αρχαιότατος αυτός δεινόσαυρος είναι διαθέσιμος!

SUDDEN STRIKE: FOREVER

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats, πατήστε το πλήκτρο ENTER και δώστε κάποιο από τα παρακάτω. Επειτα, πατήστε ξανά το Enter για να τα ενεργοποιήσετε.

- **superman:** Ολες οι μονάδες σας είναι σχεδόν άτρωτες και οι ζημιές που προκαλούν είναι γιγαντιαίες.
- **nofog:** Απενεργοποιείτε το fog of war.
- **staticfog:** Οι περιοχές που καθαρίζονται από fog of war μένουν καθαρές.

SOLDIER OF FORTUNE 2

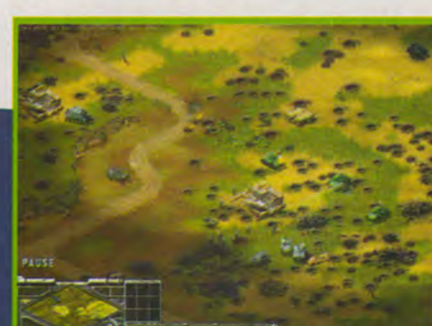
Ως συνήθως, τα σύγχρονα παιχνίδια απαιτούν λίγο hacking για να ανοίξουν τις αγκάλες τους στους απανταχού cheaters. Κάντε δεξί κλικ στο αρχείο shortcut που τρέχει το .exe του παιχνιδιού. Συνήθως, αυτό το αρχείο τοποθετείται στο desktop σας ή στο start menu από το installation του παιχνιδιού. Μόλις κάνετε δεξί κλικ, πηγαίνετε στο Properties. Θα δείτε ένα πεδίο με την ένδειξη "target:". Αυτό θα πρέπει να περιέχει μια ακολουθία που θα περιγράφει την τοποθεσία εγκατάστασης του παιχνιδιού με κάποιες παραμέτρους. Θα μπορούσε να είναι "C:\Program Files\Games\Soldier of Fortune II\SoF2.exe" +set com_multilingual 2 +set sp_language 0.

Τώρα θα πρέπει να προσθέσετε το sv_cheats 1 στο τέλος της ακολουθίας, ώστε αυτή να γίνει "C:\Program Files\ Games\Soldier of Fortune II\SoF2.exe" +set com_multilingual 2 +set sp_language 0 sv_cheats 1.





AMERICA'S ARMY OPERATIONS



SUDDEN STRIKE: FOREVER



Φροντίστε να αφήνετε τα απαραίτητα κενά όπου χρειάζεται. Από αυτή τη στιγμή, όποτε ξεκινάτε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας αυτό το shortcut θα μπορείτε να εκμεταλλεύεστε τα cheats. Ιδού ο τρόπος:

Πρώτα θα πρέπει να ξεκινήσετε μια πίστα του παιχνιδιού με έναν συγκεκριμένο τρόπο, καθώς τα cheats δεν είναι διαθέσιμα ξεκινώντας κάποιο σωσμένο παιχνίδι ή ένα καινούριο single player. Ανοίξτε την κονσόλα πατώντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα Shift και ~. Τώρα γράψτε raven 1. Αυτό θα ξεκλειδώσει όλα τα levels που είναι προσβάσιμα από το singleplayer setup screen. Τα levels που αριθμούνται βρίσκονται σε σειρά, από την αρχή ως το τέλος, έτσι ώστε αυτό στην κορυφή να είναι το εισαγωγικό, ενώ το τελευταίο να είναι ο επίλογος. Επιλέξτε κάποιο από αυτά και ξεκινήστε το παιχνίδι. Τώρα, ανοίξτε την κονσόλα πατώντας Shift + ~ και δώστε κάποιο από τα παρακάτω για να εκκινήσετε το ανάλογο cheat.

- **cmdlist:** Command list
- **god:** God mode
- **give all:** Σας δίνει τα πάντα
- **noclip:** Πετάτε μέσα από τα πάντα
- **notarget:** Σας κάνει αόρατους
- **kill:** Σκοτώνει τους εχθρούς
- **pinkspider:** Ατέλειωτη δύναμη

FIFA 2002 WORLD CUP
Ξεκλειδώστε νέες ομάδες

Για να ξεκλειδώσετε νέες ομάδες, πρέπει να κερδίσετε το παιχνίδι με κάποια ομάδα που προτείνεται πιο κάτω:

- **All-Europe Team:** Πρέπει να ολοκληρώσετε το παιχνίδι με μία ομάδα από την Ευρώπη και μία από την Ωκεανία.
- **All-Americas Team:** Πρέπει να ολοκληρώσετε το παιχνίδι με μία ομάδα από τη Βόρεια και μία από τη Νότια Αμερική.
- **All-Africa Team:** Πρέπει να ολοκληρώσετε το παιχνίδι με μία ομάδα από την Αφρική.
- **All-Asia Team:** Πρέπει να ολοκληρώσετε το παιχνίδι με μία ομάδα από την Ασία.
- **All-World Team:** Πρέπει να ολοκληρώσετε το παιχνίδι με μία ομάδα από κάθε ήπειρο.

TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR

Για να ενεργοποιήσετε τα cheat codes, πατήστε το πλήκτρο ~. Αυτό, ως συνήθως, θα εμφανίσει την κονσόλα του παιχνιδιού. Γράψτε "iamtheone" για να ενεργοποιήσετε το Cheat Mode. Τώρα, δεν μένει παρά να δώσετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- **fly:** Ενεργοποιεί το flying mode
- **ghost:** No clipping
- **god:** God mode

GORE

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats, πατήστε το πλήκτρο ~ για να εμφανίσετε την κονσόλα του παιχνιδιού και γράψτε "remoteaccess1". Μετά γράψτε LOGIN developer και δώστε κάποιο από τα παρακάτω cheats:

- **fly (0 ή 1):** Flight Mode on/off
- **god (0 ή 1):** God Mode on/off
- **give_all:** Αποκτάτε όλα τα weapons και ammo
- **noclip (0 ή 1):** Clipping on/off
- **uammo (0 ή 1):** Απεριόριστο ammo on/off
- **enable counter:** Μέτρηση του framerate
- **enable crosshair:** Εμφάνιση του crosshair

SID MEIER'S SIMGOLF

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε τα πλήκτρα Control+Shift+Alt και δώστε τα παρακάτω cheats:

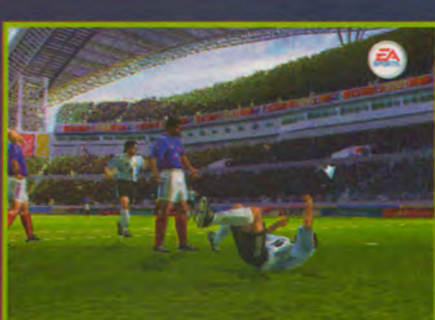
- **Tigerwoodsrules:** Σας κάνει pro κατά 990% σε όλα τα skills
- **happysmile:** Ανεβάζει το happy rating στο μέγιστο
- **moolahmore:** Σας δίνει 9 εκατομμύρια δολάρια
- **sgarequest:** Αποδίδει το μέγιστο sga rating
- **99beersonthewall:** Μετατρέπει όλα τα snackbars σε ένα superstore, το οποίο ανεβάζει το thirst στο μέγιστο

Player Names

- **Tiger Woods:** Κάνει όλες τις τρύπες μία
- **Sid Meier:** Δημιουργεί όλα τα κτήρια δωρεάν
- **Maxis Sim:** Κάνει όλες τις βολές να φτάνουν 30 εκατοστά από την τρύπα

Money Cheat + Landmarks

Απλώς πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα "Shift" και "+" για να αποκτήσετε περισσότερα χρήματα και πρόσβαση στα landmarks. Όσο περισσότερο τα κρατάτε πατημένα τόσο περισσότερα χρήματα κερδίζετε.



FIFA 2002 WORLD CUP



TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR



GORE


"flat out gorgeous."
-IGN
AGE OF WONDERS II
THE WIZARD'S THRONE
PC CD ROM
TRIUMPH STUDIOS
A TAKE-TWO COMPANY
POP TOP
PopTop Software
www.ageofwonders.com
Copyright 2002 Triumph Studios. Triumph Studios, the Triumph Studios logo, the Age of Wonders II logo and Age of Wonders II: The Wizard's Throne are trademarks of Triumph Studios. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo, Take-Two Interactive Software, Inc. and the Take-Two family logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.

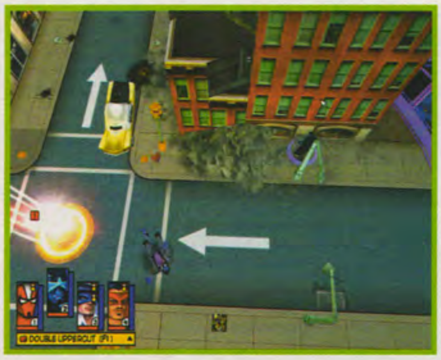
SECRET SERVICE: IN HARM'S WAY

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο "~" για να εμφανιστεί η κονσόλα. Επειτα δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- **aigodmode(1 ή 0):** Ενεργοποιεί το God mode των εχθρών
- **aiprotectprotectee(1 ή 0):** Ενεργοποιεί το God mode όσων έχετε υπό την προστασία σας
- **god(1 ή 0):** Ενεργοποιεί το God mode
- **aidisableears(1 ή 0):** Καθορίζει αν ο εχθρός μπορεί να σας ακούσει
- **aidisableeyes(1 ή 0):** Καθορίζει αν ο εχθρός μπορεί να σας δει
- **noclip(1 ή 0):** Ενεργοποιεί το clipping

FREEDOM FORCE

Εντοπίστε το αρχείο INIT.PY στο φάκελο συστήματος του Freedom Force/System. Χρησιμοποιήστε το Notepad για να το ανοίξετε. Θα εμφανιστεί ως κενό κείμενο. Γράψτε την παρακάτω ακολουθία, σώστε και κλείστε το αρχείο.



```
import ff
ff.CON_ENABLE=1
```

Αυτό θα σας επιτρέψει να έχετε πρόσβαση στο debug mode του παιχνιδιού και να δώσετε τα cheats. Ξεκινήστε το παιχνίδι ως normal και πηγαίνετε στο "Database" screen όταν βρίσκεστε στη βάση σας. Πατήστε το πλήκτρο "~" για να εμφανιστεί η κονσόλα. Γράψτε: key and the debug window will pop-up. Type in the following at the command line alter your game:

Add CP

- **Campaign_AddCP**(όνομα_ήρωα,ποσότητα): Οπου "όνομα_ήρωα" βάζετε για παράδειγμα 'minute_man' ή 'the_ant', όπου "ποσότητα" βάζετε το ποσό που επιθυμείτε.

Add Prestige

- **Campaign_AddPrestige**(ποσότητα): Οπου "ποσότητα" βάζετε το ποσό που επιθυμείτε. Για παράδειγμα, Campaign_Add Prestige(10000) θα σας επιφέρει 10.000 Prestige points.

All Powers

- **DEBUG_ALLPOWERS=1**

Αυτό θα ενεργοποιήσει όλα τα special abilities και powers για την ομάδα σας.

PC

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Συνεχίζοντας από το προηγούμενο τεύχος, σας παραθέτουμε τη λίστα των εντολών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην ακολουθία 'player->ΕΝΤΟΛΗ'. Επειδή είναι πολλές, θα συνεχιστούν και σε επόμενα τεύχη:

ΛΙΣΤΑ ΕΝΤΟΛΩΝ

- PayFineThief
- GetSoundPlaying
- ModInvisibile
- SetInvisibile
- GetInvisibile
- ModParalysis
- SetParalysis
- GetParalysis
- ModBlindness
- SetBlindness
- GetBlindness
- ModSilence
- SetSilence
- GetSilence
- ModCastPenalty
- SetCastPenalty
- GetCastPenalty
- ModArmorBonus
- SetArmorBonus
- GetArmorBonus
- ModFlying
- SetFlying
- GetFlying
- ModSuperJump
- SetSuperJump
- GetSuperJump
- ModSwimSpeed
- SetSwimSpeed
- GetSwimSpeed
- ModWaterWalking
- SetWaterWalking
- GetWaterWalking
- ModWaterBreathing
- SetWaterBreathing
- GetWaterBreathing
- Fall
- GetForceSneak
- ClearForceSneak
- ForceSneak
- GetLocked
- EnableStatReviewMenu
- DontSaveObject
- GetPlayerMagicDisabled
- DisablePlayerMagic
- EnablePlayerMagic
- GetPlayerFightingDisabled
- DisablePlayerFighting
- EnablePlayerFighting
- EnableLevelupMenu
- GetLevel
- SetLevel
- PlayBink
- GetHealthGetRatio
- GetFactionReaction
- ShowMap
- StopSound
- GetTarget
- PayFine
- GetDetected
- GetVanityModeDisabled
- DisableVanityMode
- EnableVanityMode
- GetBlightDisease
- GetCommonDisease
- GetAttacked
- GetSecundaPhase
- GetMasserPhase
- FadeTo
- GetPlayerLookingDisabled
- DisablePlayerLooking
- EnablePlayerLooking
- GetPlayerJumpingDisabled
- DisablePlayerJumping
- EnablePlayerJumping
- PCGet3rdPerson
- PCForce1stPerson
- PCForce3rdPerson
- PCJoinFaction
- XBox
- GetRace
- GetEffect
- Unlock
- Lock
- HurtStandingActor
- ModCurrentFatigue
- ModCurrentMagicka
- ModCurrentHealth
- FadeIn
- FadeOut
- PlayLoopSound3DVP
- PlayLoopSound3D
- PlaySound3DVP
- PlaySound3D
- PlaySoundVP
- COE
- CenterOnExterior
- EnableBirthMenu
- EnableClassMenu
- EnableRaceMenu
- EnableNameMenu
- ModRegion
- ChangeWeather
- Cast
- RemoveEffects

Adventure SOS

DUNGEON SIEGE & MORROWIND

Μετρώντας τα FPS

Οταν θα διαβάζετε αυτό το άρθρο, εγώ θα βρίσκομαι ακόμη στην Κούβα. Αν όλα πάνε καλά, επιστρέφω στις 4 Σεπτεμβρίου. Εύχομαι να έχετε περάσει καλά στις διακοπές σας, έτσι ώστε η αντάμωσή μας να είναι μία ευχάριστη εμπειρία για όλους μας. Είμαι σίγουρος ότι θα έχουμε πολλά να πούμε.

DUNGEON SIEGE - MORROWIND ΚΑΙ 3D ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Μετά το σάλο που προκλήθηκε στα fora του "PC Master" σχετικά με το άρθρο που δημοσίευσα στην παρούσα στήλη, μου γεννήθηκε μία ιδέα. Γιατί να μην πάρω μερικές κάρτες γραφικών και να κάνω μόνος μου δοκιμή σε δύο διαφορετικούς υπολογιστές, ώστε να δω πώς τρέχουν και ποιες είναι οι διαφορές τους;

Ετσι, ένα πρωινό εμφανίστηκα στον Βαγγέλη και του έθεσα τον προβληματισμό μου. Αυτός επικοινώνησε αμέσως με τα εργαστήρια του περιοδικού και ύστερα από λίγο μου απάντησε ότι σε λίγες μέρες θα με ειδοποιήσει να έρθω να πάρω τις κάρτες που ήθελα. Πράγματι ύστερα από 3-4 μέρες μού τηλεφώνησε, ανέβηκα στα γραφεία του περιοδικού (εμείς οι Πειραιώτες όταν πάμε στην Αθήνα χρησιμοποιούμε τον όρο "ανεβαίνω") και έκπληκτος είδα να με περιμένουν μία GeForce 4 TI 4200, μία ATI 8500 και μία ATI 7500. Πήγα σαν σίφουνας με τη μηχανή στο σπίτι μου και κανόνισα με δύο φίλους να μου φέρουν τους υπολογιστές τους, αφού ο δικός μου για πάρα πολλούς λόγους ΔΕΝ ακουμπιέται. Ετσι, μου ήρθε ένας Athlon XP 1700+ και ένας Pentium 3 στα 450. Και οι δύο είχαν motherboards της ASUS, ο πρώτος το μοντέλο A7V266-E και ο δεύτερος το P3V133. Επίσης, είχαν και οι δύο 256MB μνήμη και 40άρηδες σκληρούς της WD. Αφού πήρα από ένα ghost και στους δύο υπολογιστές, έτσι ώστε να μη χάσουν τα παιδιά τη δουλειά τους, εγκατέστησα στον μεν πρώτο τα Windows XP Pro και στο δεύτερο τα Windows 98SE. Ξαναπήρα ghost τις βασικές εγκαταστάσεις των Windows και εγκατέστησα μία-μία τις κάρτες γραφικών. Σε καθεμία εγκαθιστούσα τα δύο παιχνίδια (Dungeon Siege & Morrowind) και σε συγκεκριμένα saves έπαιρνα τις μετρήσεις. Κάθε κάρτα έμπαινε σε απόλυτα καθαρή εγκατάσταση των Windows, δηλαδή δεν έβγαζα τη μία κάρτα για να βάλω την άλλη, αλλά ξανασήκωνα το ghost που είχα πάρει με τη βασική εγκατάσταση των Windows, έβαζα τους drivers της άλλης κάρτας, ξαναέβαζα τα παιχνίδια κ.λπ. Τα παιχνίδια μού έδωσαν τα FPS, στις ίδιες τοποθεσίες, που βλέπετε στον πίνακα της επόμενης σελίδας.

Οι μετρήσεις έχουν γίνει σε σταθερά σημεία, τρία για κάθε παιχνίδι, μέσω αντίστοιχων saves. Ειδικά για το Dungeon Siege, οι δύο θέσεις είναι στα χιόνια, εκεί δηλαδή όπου η Αταλάντη, αλλά και ο Μπόγορδος (όπως θα διαβάσετε παρακάτω) λένε ότι



Το Dungeon Siege στην ATI 7500.



Το Dungeon Siege στην ATI 8500.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

το παιχνίδι εμφανίζει τις μεγαλύτερες απαιτήσεις.

Τι δείχνουν οι μετρήσεις αυτές; Οτι σαφώς η GeForce 4 TI 4200 είναι η πιο γρήγορη στο Dungeon Siege, στο Morrowind, όμως, δεν φαίνεται η διαφορά αυτή. Πολύ δε περισσότερο σας καλώ να σκεφτείτε το εξής: Οταν γραφόταν αυτό το άρθρο, μία GF4 TI 4200 είχε περίπου 226,00 ευρώ, ενώ μία ATI 7500 είχε περίπου 97,00 ευρώ. Πείτε μου εσείς, λοιπόν, αν οι πιο πάνω διαφορές στα FPS ανάμεσα στις δύο κάρτες δικαιολογούν αυτή τη διαφορά χρημάτων. Για εμένα όχι. Φυσικά, ο καθένας κάνει ό,τι θέλει με τα χρήματά του και δεν δίνει σε κανέναν λόγο.

Εδώ θέλω να πω δυο λόγια για τις τρεις αυτές κάρτες. Μου προξένησε τη χείριστη εντύπωση το γεγονός ότι όταν μπήκα στο site καθεμίας από αυτές, δεν είχαν drivers! Απλώς υπήρχε ένα μήνυμα ότι, προς το παρόν, δεν χρειάζονταν άλλους drivers. Εγώ αυτό δεν μπορώ να το χωνέψω με τίποτα. Θεωρώ ως το πρώτο στοιχείο της αξιοπιστίας μίας κάρτας το πόσο συχνά βγάζει drivers η εταιρεία που την παράγει. Ειδικά οι gamers έχουν πικρή εμπειρία με τα νέα παιχνίδια που βγαίνουν κάθε μήνα. Για να έχετε μία γενικότερη εικόνα, τη μεν GF4 TI 4200 την έτρεξα με τους Detonator 29.42 drivers της nVIDIA, την ATI 7500 με τους Reference drivers 7.72 της ATI, ενώ την ATI 8500 την έτρεξα με τους drivers που τη συνόδευαν, μια και, για άγνωστους σε μένα λόγους, αρνιόταν να τρέξει με τους προαναφερθέντες 7.72. Μόνο έτσι ίσως μπορεί να εξηγηθεί γιατί η 7500 έδωσε στο DS μεγαλύτερα FPS από την 8500.

DUNGEON SIEGE - ATHLON XP 1700

	ΘΕΣΗ Α		ΘΕΣΗ Β		ΘΕΣΗ Γ	
	1.024x768	800x600	1.024x768	800x600	1.024x768	800x600
ATI 8500	17,9	19,1	25,4	25,3	16,1	15,4
ATI 7500	19,5	20,3	26,9	28,9	17,0	17,2
GeForce 4 TI 4200	22,6	22,7	30,9	31,2	16,8	17,4
Matrox G550	13,3	17,8	14,1	19,6	11,2	16,7

MORROWIND - ATHLON XP 1700

	ΘΕΣΗ Α		ΘΕΣΗ Β		ΘΕΣΗ Γ	
	1.024x768	800x600	1.024x768	800x600	1.024x768	800x600
ATI 8500	42	41	32	32	33	37
ATI 7500	37	38	30	33	36	38
GeForce 4 TI 4200	38	42	32	36	33	37
Matrox G550	12	19	14	22	13	20

Τέλος, η G550 είναι σαφώς η πιο αδύνατη κάρτα απ' όλες, αλλά οι μετρήσεις δεν δείχνουν τη χαοτική διαφορά που βλέπω στα τεστ που κατά καιρούς κάνουν διάφορα sites (Anand's, Tom, Jon Peddie κ.λπ.). Κατά τη γνώμη μου, τα κατάφερε αρκετά καλά, ό,τι και να λένε. Αξιοσημείωτα, πάντως, είναι τα "παράξενα" FPS που εμφανίζει στο Morrowind.

Θέλω να τονίσω ακόμη ένα στοιχείο. Η G550 είναι η μόνη κάρτα που όταν και στα δύο παιχνίδια χαμήλωνα την ανάλυση, ανέβαιναν αισθητά τα FPS. Καμία άλλη κάρτα δεν εμφανίζει παρόμοια λειτουργία. Ισως κάποιος που ξέρει καλά πώς λειτουργεί κάθε κάρτα ξεχωριστά, να μπορούσε να μας απαντήσει.

Θα ξαναγυρίσω σ' ένα καυτό θέμα: Πουθενά η GF 4 TI 4200 δεν έδωσε τα 10 FPS που ισχυρίζονται κάποιοι ότι βγάζουν με την GF4 TI 4400, μάλιστα με πιο γρήγορο επεξεργαστή. Επιμένω ότι πρέπει να δουν τι δεν πάει καλά στον υπολογιστή τους. Αν θέλουν, φυσικά, γιατί μπορεί και να μένουν ήσυχοι ότι όλα δουλεύουν ρολόι και μάλλον φταίνε... οι εξωγήινοι που σημειώνουν τόσο χαμηλά FPS!

ΟΙ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ ΣΤΟΝ PENTIUM 3 ΣΤΑ 450MHz

Δυστυχώς, από λάθος δικό μου "έχασα" τις εικόνες που είχα τραβήξει με τα FPS



Η GeForce 4 τρέχει το Dungeon Siege.



Στη φωτογραφία φαίνονται τα settings που είχα βάλει στο Dungeon Siege.





Morrowind και ATI 8500.

στον Pentium 3. Ετσι, δεν μπορώ να δημοσιεύσω κάποιον σχετικό πίνακα. Θέλω, όμως, να διευκρινίσω ότι και τα δύο παιχνίδια έτρεξαν "κανονικά" στον P3 με τις ATI και GeForce κάρτες. Τα FPS ήταν σχετικά πιο χαμηλά, σε κανένα σημείο, όμως, δεν ήταν απαγορευτικά για να παιχθούν και τα δύο παιχνίδια. Το τονίζω αυτό διότι ο P3 στα 450 είναι κάτω από τις επίσημες μίνιμουμ απαιτήσεις των παιχνιδιών. Στον P3 με την G550, το μεν Dungeon Siege έτρεξε, επίσης, σχετικά ικανοποιητικά και με τους 8 χαρακτήρες σε δράση, ενώ το Morrowind έτρεχε μόνο αν όλες οι άλλες εφαρμογές ήταν κλειστές (ακόμη και αυτές που τρέχουν αδικαιολόγητα στο background). Το "έτρεχε" είναι σχήμα λόγου, γιατί το παιχνίδι σερνόταν. Τονίζω, όμως, ότι αυτό δεν συνέβη με τις άλλες κάρτες γραφικών.

Επιμένω στη θέση μου ότι με μία καλή και γρήγορη κάρτα γραφικών, όπως είναι η ATI 7500 και πάνω, μπορεί όποιος έχει έναν Pentium 3 στα 550, να παίζει το παιχνίδι αυτό χωρίς ΚΑΝΕΝΑ πρόβλημα.

ΠΩΣ ΜΕΤΡΙΟΥΝΤΑΙ ΟΙ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Κοιτώντας διάφορα sites που κάνουν hardware reviews, πρόσεξα ότι τα περισσότερα παιχνίδια όπου τεστάρουν τις επιδόσεις των 3D καρτών γραφικών είναι ουσιαστικά demo εκδόσεις, οι περισσότερες εκ των οποίων δίνουν "τρελά" FPS (όπως το demo benchmark για το DS που βάλαμε εμείς στο CD του περιοδικού). Οσο και αν διατηρείται η αναλογία ανάμεσα στις διάφορες κάρτες, η όποια εμπειρία απέκτησα από την ενασχόλησή μου με το "μικρό" αυτό τεστ, μου έδειξε ότι υπάρχει κολοσσιαία διαφορά στις μετρήσεις ανάμεσα στο demo ενός παιχνιδιού και στην κανονική έκδοση του παιχνιδιού αυτού. Μόνο έτσι εξηγείται γιατί στα τεστ βγαίνουν κάτι τρελά νούμερα σε FPS, που μετά στα κανονικά παιχνίδια δεν βγαίνουν με τίποτα. Είδα διάφορα sites για τα FPS που δίνουν στο DS και ειλικρινά δεν έχουν καμία σχέση με το παιχνίδι.

Αυτή η διαφορά ανάμεσα στην προσδοκία και στο τι τελικά βλέπεις, σίγουρα παραξενεύει, ίσως και να απογοητεύει αρκετό κόσμο, που δίνει πάνω από 100.000 δρχ. για να αγοράσει μία καλή κάρτα γραφικών και παίρνει άλλα αποτελέσματα από αυτά που περίμενε.

Προσωπικά πιστεύω ότι αυτό το θέμα θα λυθεί μόνο αν επιλεχθούν συγκεκριμένα παιχνίδια και δοθούν κάποια στάνταρ saves (π.χ. στα γραφεία του "PC Master", όταν σε κυνηγά ο Κράτσας στην Ακρόπολη κ.λπ.), ώστε να μπορεί ο καθένας με την ησυχία του να τρέξει τα δικά του τεστ, αλλά και να υπάρχει μία σχετική ομοιομορ-





Το Morrowind στην ATI 7500.

φία στα διάφορα αποτελέσματα. Πιστεύω ότι θα άξιζε τον κόπο να κάνει κάτι τέτοιο το περιοδικό, στο πλαίσιο ενός σχετικά μακρόπνοου τεστ, βάζοντας τα συγκεκριμένα saves στο CD του περιοδικού, έτσι ώστε ο καθένας να μπορεί να κρίνει.

Τέλος, και προς λύπη αρκετών φανατικών φίλων της nVIDIA, όταν γράφονταν αυτές οι γραμμές, η αγαπημένη τους εταιρεία έχασε τα πρωτεία του πιο γρήγορου τσιπ από την καινούρια κάρτα Radeon 9700 της ATI. Ολα τα διεθνή sites αναγνωρίζουν το γεγονός αυτό και τώρα απλώς περιμένουν την απάντηση της nVIDIA, που λογικά αναμένεται γύρω στον Νοέμβριο. Αν δεν κατορθώσει να είναι πιο γρήγορο το νέο τσιπ, τι θα γίνουμε όλοι εμείς;

Επιμένω ότι με τις εξελίξεις στο χώρο των 3D καρτών γραφικών είναι χαμένο χρήμα να επενδύεις τόσα πολλά λεφτά σε μία κάρτα γραφικών, που με μαθηματική βεβαιότητα μέσα σ' έναν χρόνο θα βρίσκεται 2-3 γενιές παρακάτω. Εξακολουθώ να πιστεύω ότι αγορές τέτοιου επιπέδου δεν μπορούν να ξεπερνούν τις 50-60.000 δρχ. Μπορεί ο καθένας να δίνει 150.000+ δρχ. κάθε χρόνο για κάρτα γραφικών; Το θεωρώ σαν το κυνήγι της Χίμαιρας. Οσον με αφορά, κρατώ μία κάρτα γραφικών μέχρι να μην μπορώ πια να παίξω μ' αυτήν τα παιχνίδια που μου αρέσουν, δηλαδή αλλάζω κάρτα γραφικών κάθε περίπου 3 χρόνια στην καλύτερη περίπτωση. Πείτε με οπισθοδρομικό, πείτε με όπως θέλετε, αλλά προτιμώ να τρώω τα λεφτά μου αλλού, από το να τα δίνω στις κάρτες γραφικών, επειδή οι εταιρείες έχουν καταλήξει να βγάζουν ένα με δύο καινούρια μοντέλα το χρόνο.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC

ΚΑΙ ΜΙΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΕΠΙΣΤΟΛΗ

Από τον ΜΠΟΓΟΡΔΟ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ, administrator του site http://www.pctech.gr, πήρα το εξής γράμμα σχετικά με το θέμα αυτό:

"Αγαπητέ φίλε Τσουρινάκη,
Διάβασα με πάρα πολύ ενδιαφέρον τη στήλη 'Adventure SOS' του τεύχους 153. Εχω, λοιπόν, να κάνω κάποιες παρατηρήσεις. Οντως το DS είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι δράσης με στοιχεία RPG (για μένα δεν είναι τίποτα παραπάνω). Το έπαιξα 2 φορές, στην αρχή κανονικά και μετά με cheats για να το ευχαριστηθώ. Στην πρώτη περίπτωση μου πήρε 26 ώρες για να το τελειώσω, ενώ στη δεύτερη 16 ... θα συμφωνήσω μαζί σου ότι το παιχνίδι τρέχει αρκετά καλά σε παλιότερα μηχανήματα, αλλά πρέπει να τονίσω το εξής: Το DS χρησιμοποιεί πράγματι τα vertex και pixel shaders, αν και κάπου διάβασα πως όχι. Εγώ έκανα το εξής: Απλώς απενεργοποίησα την TnL, άρα και τους vertex και pixel shaders από τους drivers (επιλογή Force TNT compability). Η διαφορά, λοιπόν, ήταν τεράστια όχι τόσο στην ταχύτητα όσο στην απεικόνιση (φωτισμός, σκιές, ροή λάβας κ.λπ.). Το παιχνίδι, λοιπόν, φαίνεται πολύ πιο καλά σε GF3-GF4 (όχι MX) και παίζει πολύ καλά και σε παλαιότερες κάρτες. Το πρόβλημα του παιχνιδιού είναι το A.I. και εξηγώ: Τουλάχιστον εμένα μου φάνηκε ότι το μόνο που είχα να κάνω ήταν να λέω πού να πάνε οι χαρακτήρες μου - μετά τα έκαναν όλα μόνοι τους. Αυτό προϋποθέτει ότι η CPU πρέπει να προσομοιώσει το A.I. όλων των χαρακτήρων που παίζω. Και καλά αν είναι 2-3, αλλά αν είναι 8 με μικρή CPU, το όλο θέμα καταντάει ανυπόφορο! Αυτό που θέλω να πω εδώ είναι ότι το DS δεν χρειάζεται απαραίτητα μια σούπερ-ντούπερ VGA, αλλά σίγουρα όσο πιο γρήγορη CPU μπορείς να βρεις. Αυτό πιστεύω είναι ένα πρόβλημα του DS-benchmark που είχατε στο CD. Το benchmark το έτρεξα 3 φορές σε αναλύσεις 1.024x768 - 1.280x1.204 - 1.600x1.200 και, προτού μου πείτε ότι το παιχνίδι δεν υποστηρίζει τέτοιες αναλύσεις, σας λέω ότι τρέχει μια χαρά σε αυτές. Για να τις ενεργοποιήσετε, πηγαίνετε στο 'Τα έγγραφά μου\Dungeon Siege\' και εκεί θα δείτε ένα αρχείο ονόματι Dungeon Siege.cfg, ανοίξτε με το notepad και θα καταλάβετε τι πρέπει να κάνετε. Εγώ, λοιπόν, σε κάθε ανάλυση έβγαλα:

1.024x768

- Total Sample Time: 192.46 s (10.543 frames)
- Min Frame Delta: 3.45 ms (289.98FPS)
- Max Frame Delta: 166.67 ms (6.00FPS)
- Average Frame Delta: 18.25 ms (54.78FPS)

1.280x1.204

- Total Sample Time : 192.56 s (9.445 frames)
- Min Frame Delta: 3.49 ms (286.81FPS)
- Max Frame Delta: 162.61 ms (6.15FPS)
- Average Frame Delta: 20.39 ms (49.05FPS)

1.600x1.200

- Total Sample Time: 192.68 s (8484 frames)
- Min Frame Delta: 3.61 ms (277.11FPS)
- Max Frame Delta: 166.67 ms (6.00FPS)
- Average Frame Delta: 22.71 ms (44.03FPS)

Οπως βλέπετε: 1) από 1.024 σε 1.600 η πτώση δεν είναι αναλογικά ίδια με την ανάλυση, 2) το μέγιστο και ελάχιστο FPS πρακτικά είναι ίδια. Αρα αυτό που συμβαίνει είναι ότι η CPU καθυστερεί το όλο θέμα. Εγώ, παίζοντας την τελική μάχη με 8 χαρακτήρες, δεν έπιασα πάνω από 20FPS (1.024), το συνηθέστερο ήταν 12-15FPS.

Το σύστημά μου είναι το εξής:
AMD Athlon 1533(1800+)@1733(2100+)
MSI KT3 Ultra ARU 150MHz FSB
512 DDR333 Samsung CL2.5 @ 421MHz
Creative GF4 Ti4400 @ 300/633
2x60GB Western Digital Raid
2x15GB Western Digital Raid
SoundBlaster Audigy
Plextor 24x10x40A

Οσον αφορά στο Morrowind, εδώ τα πράγματα περιπλέκονται: Είτε το τρέξω σε 1.024 είτε σε 1.600, τα FPS σε εξωτερικούς χώρους είναι πρακτικά τα ίδια, ειδικά όταν η επιλογή all distance είναι στο full. Αυτό συμβαίνει γιατί, ακόμα και στις GF4, το triangle set-up γίνεται από τη CPU και οι εξωτερικοί χώροι έχουν πολλαπλάσιο αριθμών πολυγώνων από ό,τι οι εσωτερικοί (Triangle set up = θέση των πολυγώνων στο χώρο). Θα σου πρότεινα να έβλεπες το παιχνίδι σε 1.600x1.200 με pixel και vertex shaders. Θα πάθεις πλάκα! Προσωπικά πέρασα ατελείωτες ώρες απλώς να γυρνάω εδώ και εκεί για να θαυμάζω τα γραφικά! (Το θέμα με το Triangle set up είναι κοινό και στο DS - στην πόλη Glacern, ας πούμε, το χιόνι που πέφτει αντί για sprites, χρησιμοποιεί πολύγωνα με 2 pass-textures, οπότε καταλαβαίνεις τι γίνεται με την κίνηση όλων αυτών των πολυγώνων.)
Φιλικά,
Παναγιώτης Μπόγορδος"

The Dark Side

THE INSIGHTS OF SHODAN'S FAITHFUL ATTENDANT

INTERPLAY: Η ΑΝΟΔΟΣ & Η ΠΤΩΣΗ

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τα θέματα που θέλω να παρουσιάσω σε αυτό το τεύχος είναι πάρα πολλά. Επίσης, έχω συγκεντρώσει μερικές αρκετά καλές συνεντεύξεις στελεχών του χώρου που μιλάνε για διάφορα θέματα και έχω ταξινομήσει μία σειρά ειδήσεων, τις οποίες θεωρώ πολύ σημαντικές για το χώρο των computer games και όχι μόνο.

Οι εξελίξεις στο χώρο των εταιρειών έχουν πάρει καταιγιστικό ρυθμό. Σε ελάχιστους νομίζω ότι είναι γνωστό πως ακόμη δύο εταιρείες έκλεισαν στις αρχές αυτού του χρόνου εξαιτίας της αδυναμίας τους να ανταποκριθούν στα χρέη τους σε τράπεζες. Η γαλλική εταιρεία Kalisto, που μας έχει δώσει τα παιχνίδια Nightmare Creatures και Dark Earth, υποχρεώθηκε από ένα γαλλικό δικαστήριο να κλείσει όλα τα τμήματά της και να πουλήσει ό,τι τίτλους ή δικαιώματα είχε. Το Dark Earth, το οποίο παρουσιάσαμε στο τεύχος 92, ήταν ένα ιδιόμορφο action adventure με real-time μάχες, πολύ καλό σενάριο, πλούσια δράση και εξαιρετικά για την εποχή τους γραφικά. Η βαθμολογία που του είχα βάλει ήταν ΓΡΑΦΙΚΑ: 96, ΗΧΟΣ: 95, ΔΡΑΣΗ: 92, ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 90, ΓΡΙΦΟΙ: 85, ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ: 90 και ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ: 92. Επίσης, η εταιρεία Maximum Charisma, που έχει αναπτύξει το on-line game Fighting Legends, έκλεισε εξαιτίας παρόμοιων προβλημάτων και τώρα το μέλλον του παιχνιδιού φαντάζει προβληματικό. Τέλος, να μην ξεχνάμε ότι πριν από λίγο καιρό η άλλοτε μεγάλη Cryo υποχρεώθηκε από γαλλικό δικαστήριο να κλείσει για τους ίδιους λόγους. Οι εξελίξεις αυτές δεν φαίνεται να έχουν τέλος, πολύ περισσότερο που, απ' ό,τι δείχνουν τα οικονομικά μεγέθη, τον τελευταίο χρόνο περνάμε μία παρατεταμένη περίοδο οικονομικής ύφεσης και καμία διέξοδος δεν είναι άμεσα ορατή.

Εκτός από τις εταιρείες αυτές καθαυτές, όμως, και πάρα πολλά projects ακυρώνονται. Το τελευταίο και πιο τρανταχτό παράδειγμα είναι το πολλά υποσχόμενο TORN της περιβόητης Black Isle Studios, η ανάπτυξη του οποίου σταμάτησε οριστικά. Οι λόγοι που ακούγονται για την ακύρωση αυτή έχουν να κάνουν με το ότι η εταιρεία δεν έβρισκε τα απαραίτητα χρήματα για να συνεχίσει τη χρηματοδότηση αυτού του project, έτσι ώστε να τελειώσει στο προκαθορισμένο χρονικό πλαίσιο.

Εχω αναφερθεί, πολύ περιληπτικά, στα διάφορα προβλήματα που αντιμετώπισε κατά διαστήματα και η Interplay, η οποία έφτασε κοντά στο οριστικό κλείσιμο για παρόμοιους λόγους τον περασμένο χρόνο. Η εταιρεία αντιμετώπισε μεγάλα οικονομικά προβλήματα πριν από περίπου δύο χρόνια, για τα οποία έχω ξαναγράψει σχετικά στη στήλη αυτή. Για να απαλλαγεί από αυτά τα προβλήματα, συμφώνησε πρόσφατα να πουλήσει στην Infogrames το τμήμα της Shiny Entertainment (που είχε αναπτύξει το Messiah) για περίπου 47 εκατομμύρια δολάρια. Η Interplay έχει, πάντως, ακόμη δικά της τα studios Black Isle (Planescape Torment, η σειρά των Icewind Dale και μέρος των Baldur's Gate) και Digital Mayhem (Hunter: The Reckoning και Giants: Citizen Kabuto). Ας δούμε, όμως, αναλυτικά τα προβλήματα που αντιμετώπισε η ιστορική αυτή εταιρεία τα δύο προηγούμενα χρόνια, καθώς και τις τελευταίες εξελίξεις.

ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΗΣ INTERPLAY

Η Interplay ιδρύθηκε το 1983 από τον Brian Fargo, ο οποίος ήταν φανατικός gamer όπως και τα περισσότερα στελέχη των εταιρειών εκείνη την εποχή. Πρόκειται για μία από τις πιο ιστορικές εταιρείες του χώρου, που έχει εκδώσει και κυκλοφορήσει μερικούς από τους πιο σημαντικούς τίτλους. Οι νεότεροι αναγνώστες του περιοδικού ίσως να μην έχουν ακούσει για την περίφημη τριλογία Bard's Tales, η οποία είναι για τους παλαιότερους το σήμα κατατεθέν των CRPGs. Οποιοι δεν έχουν παίξει έστω και ένα από αυτά τα εκπληκτικά παιχνίδια, δεν μπορούν να καταλάβουν το κλίμα μιας ολόκληρης εποχής, αλλά και να δουν με άλλο μάτι πώς φτάσαμε από τα πρώτα CRPGs στα σημερινά μεγαθήρια. Ο Fargo παραιτήθηκε από τη θέση του "chairman of the board of directors" στις 7 Ιανουαρίου αυτού του χρόνου. Η παραίτησή του ήρθε ως αποτέ-

λεσμα των συγκρούσεών του με την BioWare Corp. για το μέλλον του Neverwinter Nights, αλλά κυρίως με στελέχη της Titus Interactive. Τα προβλήματα της εταιρείας ήταν δύο ειδών: οικονομικά και διοίκησης. Η εταιρεία που κυκλοφόρησε 32 παιχνίδια (τίτλους) το 2001, είχε προγραμματίσει μόνο 10 για το 2002!

Οπως κάνουν οι περισσότερες εταιρείες του χώρου - ειλικρινά δεν καταλαβαίνω το γιατί -, η Interplay είχε σε ρευστό ελάχιστο χρήμα, ενώ τα περισσότερα χρήματά της βρίσκονταν σε ειδικές πιστωτικές συμφωνίες, οι οποίες ξεχρεώνονταν βάσει των πωλήσεων που έκαναν κάποια παιχνίδια της. Αυτή η τακτική, όμως, προκαλεί προβλήματα όταν για διάφορους λόγους 1-2 "κρίσιμα" παιχνίδια δεν αποδώσουν τα χρήματα που αναμενόταν ή τύχουν κάποιες άλλες, απρόοπτες δυσκολίες.

Η Interplay προσπάθησε να περικόψει διάφορα έξοδα. Οπως κάνουν όλοι, η πρώτη κίνηση ήταν η μείωση του προσωπικού (λες και αυτό ήταν το πρόβλημα) και εν συνεχεία ήρθε το "κόψιμο" διάφορων projects. Η Interplay έχασε μόνο από τα "κομμένα" projects 8,1 εκατομμύρια δολάρια (!), συμπεριλαμβανομένου του προαναφερθέντος TORN. Το Neverwinter Nights, τελικά, επέζησε και κυκλοφόρησε από την Infogrames. Η Interplay πήρε χρήματα για να αφήσει τα δικαιώματα του παιχνιδιού στην Bioware και να λυθεί η μεταξύ τους διαμάχη, ενώ έδωσε τα δικαιώματα μερικών τίτλων της στη Vivendi έναντι του ποσού των 13,5 εκατομμυρίων δολαρίων. Ετσι, η Vivendi πλήρωσε στην Interplay 13,5 εκατομμύρια δολάρια, τα οποία κάλυψαν διάφορα κενά, ελπίζοντας η ίδια να κερδίσει περισσότερα από τις μελλοντικές πωλήσεις των τίτλων, τα δικαιώματα των οποίων εξασφάλισε. Μέχρι τον Δεκέμβριο του 2001 είχε ήδη πάρει πίσω 3,4 εκατομμύρια δολάρια.

Το 1999 η Titus Interactive απέκτησε ένα μεγάλος μέρος των μετοχών της Interplay, αποκτώντας και τον έλεγχο της ουσιαστικής διοίκησης της εταιρείας, μια και κατόρθωσε να ελέγξει περίπου το 70% των μετοχών που είχαν δικαίωμα ψήφου! Η Titus χρησιμοποίησε αυτό το δικαίωμά της για να αντικαταστήσει μία σειρά επιτελικών στελεχών της εταιρείας. Ο Herve Caen, ιδρυτικό στέλεχος της Titus από το 1985, εργαζόταν ήδη ως πρόεδρος και μετά την οριστική αποχώρηση του Brian Fargo πήρε και τυπικά τη θέση του. Ο Fargo αναγκάστηκε να αποχωρήσει από την εταιρεία που ίδρυσε εξαιτίας των συνεχών αντιπαραθέσεών του με τα στελέχη της Titus. Το γράμμα με το οποίο κατέγραψε ο Fargo τους λόγους της αποχώρησής του άναψε κυριολεκτικά φωτιές. Κατηγορούσε τα στελέχη της Titus ότι ανακατεύονταν στο διευθυντικό έργο του και επιχειρούσαν συνεχώς μείωση των αρμοδιοτήτων του. Αμέσως στελέχη της Titus απάντησαν με ένα αντι-κείμενο, καταγγέλλοντας ότι ο Fargo το τελευταίο τετράμηνο δεν εκπλήρωνε τις υποχρεώσεις του, ενώ άφηναν υπονοούμενα ότι μπορεί να προχωρήσουν και σε μηνύσεις εναντίον του για συνειδητή υπολειτουργία των διευθυντικών υποχρεώσεών του. Η ίδια η Interplay, η εταιρεία που ίδρυσε αλλά τώρα τη διεύθυναν τρίτοι, τον κατηγόρησε ότι τα έκανε όλα αυτά για να εξασφαλίσει ένα ειδικό συμβόλαιο αποχώρησης, το οποίο θα του εξασφάλιζε "υψηλότατη" αποζημίωση. Ο Fargo τους απάντησε ότι δεν επιθυμεί τίποτε παραπάνω από την εταιρεία που ο ίδιος δημιούργησε και διηύθυνε όλα αυτά τα χρόνια, εκτός από αυτά που νόμιμα δικαιούνταν.

Νομίζω ότι είναι κάτι περισσότερο από προφανές ότι η διαμάχη αυτή τον τελευταίο καιρό μέσα στην εταιρεία δεν άφηνε και πολύ χρόνο για δημιουργικούς σχεδιασμούς. Μέχρι το τέλος Μαΐου, πάντως, ξεκαθάρισαν όλες οι εκκρεμότητες ανάμεσα στην Interplay και στα χρήματα που αυτή όφειλε στον Fargo. Τα λεφτά αυτά ήταν το εγγυητικό ποσό που είχε υποβάλει ο Fargo για τη λειτουργία της εταιρείας, το δάνειο που ο ίδιος είχε δώσει στην εταιρεία τον Απρίλιο του περασμένου χρόνου, καθώς και η αποζημίωση για μία εταιρεία του, μέρος της οποίας ανήκε στην Interplay. Τότε οριστικοποιήθηκε και ο χωρισμός τους, ενώ παραμένει άγνωστο τι κάνει ή σκέφτεται να κάνει ο πολύς Brian Fargo.

Τον Απρίλιο που πέρασε η κατάσταση είχε γίνει σχεδόν απογοητευτική για την Titus. Γίνονταν απεγνωσμένες προσπάθειες να εξοικονομηθεί ρευστό, ενώ η Titus έδινε συνέχεια βραχυπρόθεσμα δάνεια στην Interplay ώστε αυτή να μπορεί να επιζήσει. Συγκεκριμένα, η εταιρεία παραχώρησε στην Interplay 115.000 εκατομμύρια δολάρια στις 15 Απριλίου και 363.000 εκατομμύρια δολάρια στις 29 του ίδιου μήνα. Στις 30 Απριλίου ολοκληρώθηκε η πώληση της Shiny στην Infograme και η συμφωνία προέβλεπε 2.983.561 δολάρια μετρητά και άλλα 26.145.925 που θα πλήρωνε η ίδια απευθείας στους πιστωτές της. Αλλα 7.250.000 δολάρια πήγαν στον David Perry και στην ομάδα στελεχών της Shiny Group, Inc., ενώ, τέλος, η Infogrames έδωσε ακόμη μία υποσχετική 10.809.076 δολαρίων, που θα πρέπει να είχαν πληρωθεί στις 31 του Ιουλίου που πέρασε.

Ολα αυτά επέτρεψαν στην Interplay να επιλύσει τη διαμάχη της με τη Vivendi Universal Games, Inc., ενώ μία άλλη εγγυητική αξίας 2.000.000 δολαρίων δόθηκε από την Interplay στη Warner Bros., με ημερομηνία λήξης την 30η Απριλίου του 2003, για την οριστική εξασφάλιση των δικαιωμάτων σχετικά με το νέο Matrix game.

Η εξαγορά της Shiny από την Infogrames έδωσε στην Interplay το λεγόμενο φιλί της ζωής. Τώρα μπορεί να ελπίζει σε κέρδη από τις πωλήσεις παιχνιδιών μέχρι το τέλος του 2002. Το πιο ελπιδοφόρο νέο για την εταιρεία είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι της Hunter: The Reckoning πουλάει σαν τρελό, φέρνοντας ανέλπιστο ρευστό στα ταμεία της εταιρείας. Τώρα πια το μέλλον της εξαρτάται από την πορεία των παιχνιδιών που ήδη έχουν σχεδιαστεί και μερικών ακόμη που προς το παρόν αναπτύσσονται. Αν αυτά πάνε καλά, τότε η Interplay, έστω και με άλλους ιδιοκτήτες, θα συνεχίσει το έργο της, έχοντας ξεπεράσει την πολύ μεγάλη δυσκολία που αντιμετώπισε. Αν, όμως, 1-2 βασικοί τίτλοι δεν αποδώσουν σύμφωνα με τα αναμενόμενα, τότε ίσως ξαναβρεθούν μπροστά σε παρόμοιες δυσκολίες. Το μέλλον θα δείξει. Εμείς παρακολουθούμε τις εξελίξεις και ελπίζουμε για το καλύτερο. PC



Το site της Interplay.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
Συνεργάζονται: Νίκος Κόντης (The 4th Coming), Οδυσσέας Κουράφαλος (FANzine BITS)
e-mail: fanzine@compupress.gr

FANzine

Με... σπορτίβ εμφάνιση μας προέκυψε, φίλοι μου, το "FANzine" αυτού του μήνα, όχι όμως άδικα, όπως θα διαπιστώσετε, αφού τα νέα από τις αθλητικές communities είναι πολλά και συναρπαστικά. Δεν θα μείνουν, ωστόσο, παραπονεμένοι οι οπαδοί των emulators, αλλά ούτε και όσοι αναπολούν το ένδοξο παρελθόν του Audiogalaxy...

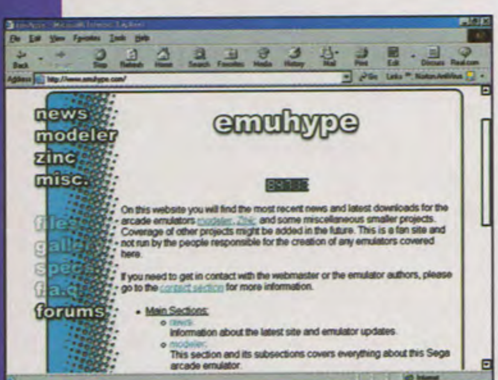
ZINC

Τα παιχνίδια της Namco στο PC σας

Πολλοί οι λάτρεις των emulators και, βέβαια, δεν θα μπορούσαμε να μην τους δώσουμε το λόγο μέσα από το "FANzine". Ας δούμε τι μας γράφει ο φίλος geodebes (geodebes@otenet.gr):

"Γεια σας!

Εδώ και αρκετό καιρό παρακολουθώ τις εξελίξεις στο χώρο των εξομοιωτών και θα ήθελα να σας πληροφορήσω για έναν ακόμα αξιόλογο ανάμεσα στους ήδη υπάρχοντες. Το όνομα αυτού Zinc (www.emuhype.com). Ο συγκεκριμένος εξομοιωτής προέρχεται από τους δημιουργούς του Impact και αποτελεί τη συνένωση Impact και S11emu. Ο πρώτος είναι ήδη γνωστός εδώ και αρκετό καιρό, ενώ ο S11emu αποτελεί μια προσπάθεια εξομοίωσης του System 11 της Namco, ο οποίος πρωτοεμφανίστηκε τον Δεκέμβριο που μας πέρασε.



Με λίγα λόγια ο Zinc, εκτός από τα γνωστά Street Fighter Ex και Rival Schools, εξομοιώνει τα Tekken 1 & 2, Soul Edge και κάποια άλλα λιγότερο γνωστά παιχνίδια. Η εξομοίωση βρίσκεται σε πολύ καλό επίπεδο, αν και δεν υπάρχει καθόλου ήχος στα παιχνίδια της Namco, ενώ ορισμένα παιχνίδια παρουσιάζουν κάποια μικροπροβλήματα στα γραφικά. Γεγονός είναι ότι ο Zinc είναι πολύ απαιτητικός από άποψη hardware. Χαρακτηριστικά, στο δικό μου Athlon XP 2000+ με 256MB RAM και GeForce 3 υπάρχουν περιπτώσεις που το frame rate πέφτει κάτω από τα 30 FPS (π.χ. Rival Schools), αν και στα περισσότερα παιχνίδια λειτουργεί άψογα. Σίγουρα, πάντως, ο Zinc χρειάζεται ακόμα αρκετή δουλειά στο θέμα του optimization.

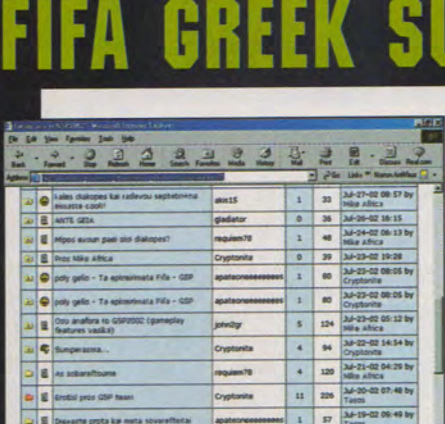
Κάτι ακόμα που πρέπει να σημειωθεί είναι ότι ο Zinc λειτουργεί μόνο με command-line εντολές (!), οπότε θα χρειαστείτε ένα καλό frontend. Χωρίς δεύτερη σκέψη, προτείνω το frontend του Aldo (www.aldostools.com), ο οποίος κυριολεκτικά θα σας λύσει τα χέρια. Είναι γρήγορο, μικρό σε μέγεθος και προσφέρει πολλές ευκολίες. Αν αναζητάτε κάποιο site που περιέχει ROMs του συγκεκριμένου εξομοιωτή, ρίξτε μια ματιά στο γαλλικό www.planetemu.net. Προσοχή μόνο, γιατί αν θέλετε να παίξετε παιχνίδια του System ZN-1 και ZN-2 (τα παιχνίδια που εξομοιώνει ο Impact δηλαδή), θα χρειαστεί να κατεβάσετε ένα αρχείο που περιέχει τη firmware του συστήματος. Το παλιό αρχείο Boardrom.bin του Impact ΔΕΝ λειτουργεί πια. Εδώ θα βρείτε τη firmware: http://202.101.177.172/emu_roms/zinc/Zinc.htm. Αν και το site είναι στα κινέζικα, δεν θα έχετε πρόβλημα να βρείτε το κατάλληλο αρχείο.

Αυτά και καλή συνέχεια στο καταπληκτικό περιοδικό σας!"

Ευχαριστούμε το φίλο μας για τα χρήσιμα στοιχεία, τα οποία είμαστε βέβαιοι πως θα... αξιοποιηθούν κατάλληλα από πολλούς αναγνώστες μας. If you can't make it... emulate it!

FIFA GREEK SUPER PATCH

Ετοιμο αλλά... μετ' εμποδίων!



Σας γράφαμε πριν από μερικούς μήνες στη στήλη μας για το Greek Super Patch, το οποίο ετοιμαζόταν για το FIFA 2002 από την ομάδα των παιδιών (με κάποιες διαφοροποιήσεις στη σύνθεσή της) που είχε φτιάξει και τα προηγούμενα Super Patches και θα διέθετε το πολυαναμενόμενο add-on για το δημοφιλές football game της Electronic Arts μέσω του site http://www.fifa.gr. Τελικά, το patch ετοιμάστηκε, όπως ανακοίνωσε, όμως, το fifa.gr εφέτος δεν θα διατίθεται δωρεάν προς downloading, αλλά σε CD-ROM που θα κοστίζει 5,00 ευρώ. Η απόφαση αυτή, σε συνδυασμό με την καθυστέρηση του patch και την... εξαφάνιση ορισμένων από τα μέλη της ομάδας από το φόρουμ του Super Patch, προκάλεσε πολλές εντάσεις και προστριβές, όπως μπορείτε να διαπιστώσετε κι εσείς επισκεπτόμενοι τη σελίδα http://www.fifa.gr/board/cgi/boardsum.cgi?action=display&number=1 (αν είστε ανήλικοι, καλύτερα να το αποφύγετε, αφού ορισμένα από τα μηνύματα που έχουν αναρτηθεί εκεί είναι μάλλον... ακατάλληλα). Ηρεμία, παιδιά, και λίγο... αθλητικό πνεύμα δεν βλάπτει, ας μην "ποδοσφαιροποιούμε" (με την κακή έννοια) τα πάντα πια...

SPORTS FANTASY GAMES

Μια ενδιαφέρουσα εναλλακτική πρόταση

Ο λόγος στο φίλο μας refhonest@yahoo.com:

"Αγαπητό 'PC Master' (κατά το αγαπητό μου ημερολόγιο),

Ηθελα καιρό (μια και είμαι αναγνώστης περίπου μιας εκατοντάδας τευχών του περιοδικού) να γράψω αυτό το γράμμα, αλλά ο χρόνος είναι πολύτιμος και λιγοστός. Βλέπετε, αγαπητοί κύριοι, στην γκάμα των αναγνωστών σας συμπεριλαμβάνεται και μια μερίδα gamers που... ψηφίζει και δεν βρίσκεται στην εφηβεία (ή τουλάχιστον στην... εφηβεία όπως την εννοούν οι ταυτότητες). Εν ολίγοις και για να μην σας ταλαιπωρώ, σε αυτούς που καταθέτουν 6,00 ευρώ μηνιαίως για να σας διαβάσουν είναι και τύποι που πλησιάζουν τα... 40!

Ο λόγος που σας γράφω δεν είναι... απογραφικός ούτε, κατά ανάγκην, για να δημοσιευθεί η παρούσα επιστολή... Απλώς, θέλω να κάνω την επισήμανση για κάτι τύπους (και υπάρχουν πολλοί, πιστέψτε με) που ο διαθέσιμος χρόνος τους είναι λιγοστός και οι ταχύτητες ζωής γρήγορες, ότι υπάρχουν και εναλλακτικοί τρόποι gaming. Δυστυχώς ή ευτυχώς, δεν προλαβαίνουμε όλοι να τελειώνουμε ένα παιχνίδι την εβδομάδα. Ενα το μήνα και πολύ είναι...

Στο ψητό τώρα... Μια ομάδα ανθρώπων που αγαπάει το gaming και τα PCs αποφάσισε να ασχοληθεί με μια εναλλακτική on-line δραστηριότητα που λέγεται fantasy games. Λάτρεις των σπορ όλοι, έχουμε δημιουργήσει μια κοινότητα που αριθμεί αισίως γύρω στα 50 άτομα και κοντά μια διετία ζωής... Πεδίο ενασχόλησης τα fantasy games του Yahoo! Φυσικά, μιλάμε για sports fantasy games και φαντάζομαι ότι κάτι θα έχετε ακούσει σχετικά. Στα πρωταθλήματα μετέχουν, απ' όσο είμαι σε θέση να ξέρω, διαιτητές (όχι μέλη της... παράγκας πάντως), αθλητικογράφοι του γραπτού Τύπου και της τηλεόρασης, προπονητές, αθλητές, χρηματιστές, και γενικά άνθρωποι που τους ξέρετε αλλά δεν μπορείτε να φανταστείτε ότι ασχολούνται με αυτή τη μορφή gaming στο Διαδίκτυο! Εάν και εφόσον το όλο θέμα σας ενδιαφέρει ας γίνει μια αναφορά στο περιοδικό."

Φίλε μας, η κοινότητά σας, φυσικά, και μας ενδιαφέρει και μπορείς, αν θέλεις, να μας στείλεις περισσότερα γι' αυτήν. Επιφυλασσόμαστε για μια διεξοδικότερη αναφορά σε προσεχές τεύχος μας. Ως τότε, όποιος θέλει μπορεί να επισκεφθεί τη σελίδα http://games.yahoo.com/ για να διαπιστώσει "ιδίοις όμμασι" τα σχετικά...





ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ KICK OFF 2

Φέτος... στην Ελλάδα!

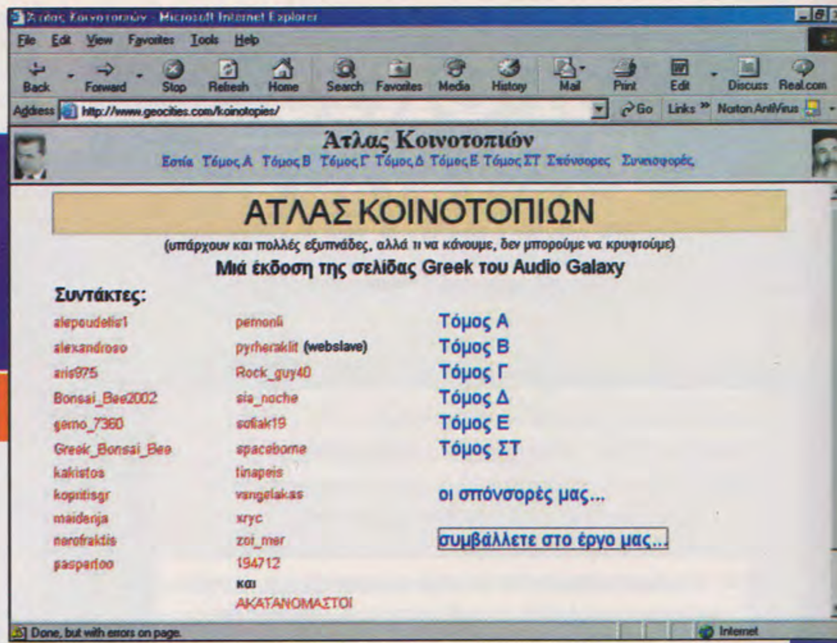
Οι αναγνώστες του "FANzine" θα θυμούνται ασφαλώς τον Αλκη Πολυράκη, τον Ελληνα gamer που κατάφερε να κερδίσει την υπέρτατη διάκριση, κατακτώντας πέρυσι το παγκόσμιο πρωτάθλημα στο Kick Off 2. Ετσι, το φετινό παγκόσμιο πρωτάθλημα στο ποδοσφαιράκι της Amiga που νίκησε το χρόνο και συνεχίζει να παίζεται από πολλούς fans ακόμα και στις μέρες μας, θα διεξαχθεί στην Ελλάδα. Οπως μας ενημέρωσε ο Αλκης, το ξενοδοχείο που θα φιλοξενήσει το 2ο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα ΚΟ2 στις 2 & 3 Νοεμβρίου είναι το "Τιτάνια" (http://www.titania.gr/, Πανεπιστημίου 52).

Ο Αλκης μάς έδωσε, επίσης, τα νεότερα για το Ultimate Player Manager, το νέο παιχνίδι του Steve Screech, το οποίο είναι το πρώτο που δημιουργείται με τη μέθοδο της αυτοχρηματοδότησης από τους ίδιους τους gamers, μέσω της απευθείας αγοράς μετοχών του παιχνιδιού από αυτούς (διαβάστε περισσότερες λεπτομέρειες στο τεύχος Ιουνίου του "PC Master", σελ. 152). Ετσι, λοιπόν, έχουν ήδη συγκεντρωθεί 14.520 ευρώ για την αυτοχρηματοδότηση του παιχνιδιού, ύστερα από την πώληση 363 μετοχών. Μπράβο στην ομάδα της ΚΟΑ (http://www.ko-gathering.com) και στον Steve Screech που κρατούν ζωντανό το πνεύμα του αληθινού gamer!



AUDIOGALAXY

Ζωντανή η ελληνική κοινότητα



Ο φίλος G_ooze γράφει στο PC Master forum σε ένα μήνυμά του με τίτλο "Η ελληνική κοινότητα του Audiogalaxy ζει και βασιλεύει":

"...όπως θα θυμάστε, ένα από τα πολλά χαρακτηριστικά που έκανε το a/g μεγάλο και τρανό ήταν και η παρουσία διάφορων messageboards, κυρίως καλλιτεχνών αλλά και ειδών μουσικής. Το messageboard που ξεχώρισε αμέσως ήταν το ελληνικό. Εκεί, εκτός από τη δυνατότητα που είχε κάποιος να ρωτήσει και να μάθει ό,τι ήθελε σχετικά με τη μουσική που ακούει, μπορούσε να προβληματιστεί σχετικά με τα θέματα της επικαιρότητας, να συζητήσει σχετικά με κάποια θέματα που τον απασχολούν και γενικά να επικοινωνήσει με άλλα άτομα για οτιδήποτε.

Οταν εκείνο το μοιραίο ξημέρωμα της Δευτέρας μπήκε και το τελευταίο φίλτρο στα αγαπημένα μας τραγούδια, όλοι νόμιζαν ότι θα ερχόταν το τέλος της ελληνικής κοινότητας... Ε, έκαναν λάθος. Οχι μόνο δεν εγκαταλείψαμε το messageboard, αλλά με κέφι και φαντασία συνεχίσαμε να συζητούμε, να σχολιάζουμε την επικαιρότητα και να κάνουμε χαβαλέ. Εχουμε γίνει πλέον μια κλασική μορφή αρχαίας αγοράς ή κάτι σαν τα παλιά καφενεία, όπως θέλετε πάρτε το, που με ανεκτικότητα και χιούμορ προσφέρει 'food for thoughts'.

Αφού ήμασταν, όμως, σε διακοπές, αφήσαμε να χαλαρώσουν λίγο τα πράγματα και το ρίξαμε στο χαβαλέ... Κουβέντα στην κουβέντα, λοιπόν, κοινοτοπία στην κοινοτοπία, ο σοφός μας Pyr... δημιούργησε από το πουθενά μια σελίδα με τις κοινοτοπίες των Ελλήνων χρηστών του a/g...

Have a look at http://www.geocities.com/koinotopies/"

Πρόκειται πραγματικά για μια ενδιαφέρουσα ανθολογία από διάφορα "αποφθέγματα", τα οποία έχουν κατά καιρούς γραφτεί στο φόρουμ της ελληνικής κοινότητας του Audiogalaxy. Νομίζω ότι αξίζει να ρίξετε μια ματιά. Μια ζωντανή και ευχάριστη on-line παρέα πάντοτε έχει πολλά να πει...

FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine

Ισως γνωρίζετε, αν είστε κάποιας άλφα ηλικίας, το όνομα Defender of the Crown. Ισως, επίσης, να έχετε ακούσει πως στο δρόμο προς τις οθόνες μας βρίσκεται η νέα, «Digitally Remastered» (λες και η παλιά ήταν αναλογική!) έκδοση του παιχνιδιού, προσαρμοσμένη στις απαιτητικές ανάγκες της εποχής. Ποιος βέβηλος, όμως, πήρε το παιχνίδι-ύμνο και «σταθμό» στην ιστορία της Amiga, τον τίτλο που την καθιέρωσε στα μάτια των χρηστών ως την «τέλεια πλατφόρμα διασκέδασης» της εποχής της, και το μετέτρεψε για Gameboy Color; Ω, μα η ίδια η Cinemaware, φυσικά! Προσωπικά δεν θέλω ούτε να το δω μπροστά μου, αφού εξακολουθώ να διατηρώ την Amiga μου σε άριστη φόρμα. Αν, όμως, νιώθετε λίγο... «βέβηλοι» και εσείς, σίγουρα μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα η ROM του θα κυκλοφορεί στα βάθη του Διαδικτύου. Αρχίστε το ψάξιμο..!

Ξεχάστε την Ινα Λαζοπούλου και τη Ρέα Τουτουντζή... Ενα είναι το μοντέλο που θα στοιχειώσει την περίοδο 2002-2003, και δεν είναι παρά το δεύτερο..! «Ποιο δεύτερο;» ρωτάτε... «Το 'Model2' της Sega», σας απαντώ! Πρόσφατα, στο site www.emulatronia.com, έκαναν την εμφάνισή τους οι πρώτες εικόνες ενός εξομοιωτή που καταφέρνει να απεικονίσει, αν και τμηματικά, στοιχεία από παιχνίδια του διάσημου συστήματος των ηλεκτρονικών. Για όσους δεν το γνωρίζουν, το Model2 είναι το σύστημα στο οποίο «πατούν» τίτλοι όπως το Virtua Fighter 2 και το Sonic Warriors, και έτσι, αν όλα πάνε καλά, μέχρι το τέλος του 2003, θα μπορούμε να τα χαρούμε στις οθόνες του PC μας... Βέβαια, μπορεί να είναι και fake, ψεύτικος εξομοιωτής δηλαδή, όπως έχει συμβεί πολλές φορές στο παρελθόν! Οι εικόνες, όμως, που δημοσιεύονται στο site φαίνονται ύποπτα αληθινές! Δείτε τες και πείτε μου!

Από το Virtua Fighter στο... Virtua PC! Μα πώς πηδάμε έτσι απ' τη μια κατηγορία εξομοιωτών στην άλλη! Η γνωστή Connectix, για να μπαίνουμε κατευθείαν στο ψητό, που μας είχε δώσει και τον πασίγνωστο - τώρα πια... «νεκρό» - εξομοιωτή PlayStation «Virtual Game Station», κυκλοφόρησε την 5η έκδοση του «σχεδόν-εξομοιωτή» της Virtual PC. Το εν λόγω πρόγραμμα αναλαμβάνει να τρέξει άλλα λειτουργικά στον υπολογιστή μας, χωρίς να χρειάζεται να τα εγκαταστήσουμε σε διαφορετικούς δίσκους, partitions ή directories. Θα μπορούσαμε να πούμε πως «εξομοιώνει ένα PC μέσα από το PC μας», ενώ πρακτικά σημαίνει πως μπορείτε μέσα στο εικονικό αυτό PC να εγκαταστήσετε το Linux, τα Windows 98, το BeOS και ό,τι άλλο επιθυμείτε και να τα τρέχετε ταυτόχρονα μέσα σε παράθυρα των Windows XP! Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.connectix.com/products/vpc5w.html.


CONFLICT
CONFLICT
DESERT STORM™
PC CD
XBOX
PlayStation®2
SCi™

FANzine



Διαβάστε και το PDF αρχείο στο CD-ROM μας

THE 4th COMING

Καλώς σας βρήκαμε! Πώς περάσατε στις διακοπούλες σας; Καλά, καλά; Και εγώ τα ίδια... Ελπίζω να γεμίσατε στο full τις μπαταρίες σας και τις αντοχές σας, διότι αναμένεται η νέα σεζόν του The 4th Coming να είναι πιο δυνατή. Στην τρίτη (και φαρμακερή) χρονιά του T4C στην Ελλάδα, περιμένουμε εκτός άλλων και το καταπληκτικό, ανατρεπτικό toolkit... Ναι, το ξέρω ότι έχει αργήσει να έρθει και θα αργήσει για κανένα τρίμηνο ακόμα, αλλά η ουσία είναι ότι ΚΑΙ θα γίνει πραγματικότητα από την Vircom ΚΑΙ θα το έχουμε στον server μας. Επίσης, με κάθε επιφύλαξη να σας ενημερώσω ότι μέχρι το τέλος του μήνα θα έχουμε το πρώτο upgrade patch για το T4C με τις νέες περιοχές, τα νέα τέρατα και τα νέα quests. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στην (αναλυτική) στήλη του "The 4th Coming" στα περιεχόμενα του συνοδευτικού CD. Προτού κλείσω, να σας υπενθυμίσω ότι τον επόμενο μήνα το T4C κλείνει 3 χρόνια ζωής και πέραν του μεγάλου αφιερώματος που θα έχω στις σελίδες του περιοδικού (Vantor θέλοντος και Πατρικίου επιτρέποντος), στα εορταστικά events που θα γίνουν καθ' όλη τη διάρκεια του Νοεμβρίου θα εξασφαλίσω μοναδικά δωράκια, που όμοιά τους δεν έχουν ξαναδοθεί στα χρονικά :). Until then... φιλάκια στα μουστάκια!



Νικήτρια εικόνα από το event Pic of the week! Εδώ ο Anakel τηρεί το ρητό "Εάν δεν παινέσεις το game σου, θά 'ρθει και θα laggάρει"!

HALL OF FAME

1 Rand al Thor 181	11 Demarest 165
2 Giant-DG 177	12 Maximus 164
3 Hawk 173	13 Stark 162
4 SerpenT 172	14 Vega 162
5 QuickSilver 168	15 Johny 161
6 Rayne 168	16 Jodalar 160
7 Harvester 167	17 Odin 160
8 Vindicator 166	18 Adam Peerson 159
9 Ishar 166	19 Hulk 159
10 Killer-Knight 165	20 NoFear 159

Ξεφυλλίζοντας

Από την ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε sites που ξετρυπώσαμε για εσάς και που πιστεύουμε ότι σας ενδιαφέρουν.

http://www.patrolsearch.com/ Ο αναγνώστης μας Γιάννης Κατσαρός μάς γράφει: "Κάνοντας e-surfing, έπεσα πάνω σε site με διάφορα utilities. Βρήκα, λοιπόν, κάποιο, ονόματι Patrol Search, που επιτρέπει στους χρήστες του να κάνουν search με διαφορετικές search engines ταυτόχρονα. Δηλαδή κάνεις search με τα Lycos, Alta-Vista, Google ταυτόχρονα! Το καλό είναι ότι υποστηρίζει περίπου 120 (!) search engines και μπορεί κάλλιστα κάποιος να προσθέσει και άλλες search engines με drag'n'drop. Η επίσημη σελίδα είναι www.patrolsearch.com, όπου υπάρχει και download του utility." Ήδη κυκλοφορεί η έκδοση 1.6 και αξίζει μια δοκιμή, ειδικά αν οι ιντερνετικές αναζητήσεις σάς συγκινούν...

http://www.karma931fm.gr Ένα νέο ελληνικό αθλητικό portal που, ανάμεσα στα άλλα, προσφέρει τη δυνατότητα on-line παρακολούθησης του τηλεοπτικού προγράμματος της ΚΑΡΜΑ 24 ώρες το 24ωρο και, φυσικά, live. Βέβαια, αν μπείτε πρωινές ώρες, μπορεί αντί για αθλητικό πρόγραμμα να δείτε καμιά... αστρολόγο με 090, αλλά τι να γίνει; Κανείς δεν είναι τέλειος!

http://www.metafysiko.cjb.net/ Για το site αυτό της Gateway Team έχουμε ξαναγράψει, επιστρέφουμε, όμως, και πάλι αφού πλέον το look του είναι εντελώς διαφορετικό (προς το καλύτερο, φυσικά) έπειτα από την τελευταία ανανέωσή του. Τα παιδιά της ομάδας δείχνουν πολύ μεράκι σε αυτό που κάνουν. Ορισμένα από τα τελευταία άρθρα: Έλληνες και Ατλαντίδα, Οι άγνωστες πτυχές της μάχης του Μαραθώνα, Η μυστηριώδης έκρηξη της Tunguska και η Γένεση της ελληνικής Γης. Υπάρχουν πλέον πολλά άρθρα αναγνωστών καθώς και βιβλιοπαρουσιάσεις από το χώρο του μεταφυσικού. Μια εξαιρετική προσπάθεια με "επαγγελματικές" προδιαγραφές...

http://www.alltooflat.com/geeky/elgoog/ Για το τέλος... ας γελάσουμε λιγάκι: Μπείτε στην προαναφερθείσα διεύθυνση και απολαύστε ένα mirror site (του Google)... όνομα και πράμα! Το καθρέφτισμα συνεχίζεται, μάλιστα, και στις αναζητήσεις! Τι έφτιαξαν οι άνθρωποι...


COMPACT CAMERA
Compact PLUS USB Web Cam
Compact USB Web Cam
MODEM
V.92
Εξωτερικά modems USB / RS 232
Εσωτερικές κάρτες PCI
Modems ειδικού τύπου
ISDN
Εξωτερικό USB TA 128
Εσωτερική κάρτα PCI 128
TV-TUNER
TV-Radio tuner PCI
TV PCI
VIDEOPHONE
Εικονοτηλέφωνο ISDN USB
Εικονοτηλέφωνο ISDN PCI
Ώρα για δράση...
DUAL DIGITAL CAMERA
Web camera & Φωτογραφική μηχανή
crypto
Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: 010 612 2513 fax: 010 612 2512 http://www.crypto.gr
τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:
BIG CITY τηλ 0105386000
ΓΕΡΜΑΝΟΣ τηλ 08001140000
computer ALFA τηλ 0103838795
Direct τηλ 0103301031
e-motion τηλ 08001133000
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΟΛΥΜΕΣΑ τηλ 0105703100
microchip τηλ 08011186000
MICRO LAND τηλ 08001130000
multirama τηλ 080111150000
ONE WAY τηλ 08001111000
πλαισιο τηλ 08001112345
www.homenet.gr ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0106017630 ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0103840243 •COSMOS 0103835200 •FUTURE 0103300036 •INFOSUPPORT 0108843395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ 0105200073 •ΡΑΜ ΣΟΠ ΕΠΕ 0103843636 •PROTELESYS 0102529990 •KEL COMPUTERS 0108238170 ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ •PT COMPUTERS 0107473448 ΓΛΥΦΑΔΑ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0108945527 ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109607290 ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0109957657 •PC WORKS 0109936811 ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ •ΗΧΟΣ 0104082761 ΚΟΛΩΝΟΣ •FREE BYTES 0105132673 ΜΑΡΟΥΣΙ •ΔΙΟΔΟΣ 010 8050178 ΜΟΣΧΑΤΟ •POWER SYSTEM 0104833722 Ν.ΗΡΑΚΛΕΙΟ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0102856140 •SET UP COM 0102850226 Ν.ΕΡΥΘΡΑΙΑ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0106254494 Ν. ΣΜΥΡΝΗ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109317920 ΝΙΚΑΙΑ •DIGICOM 010 4914350 •PROGRES SOLUTION 0104953600 ΠΑΓΚΡΑΤΙ •OPTION COMP 0107521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ 0107562524 Π.ΦΑΛΗΡΟ •UNLIMITED 0109818288 ΠΕΙΡΑΙΑΣ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0104101033 •SYSCOM 0104524548 •STEP 0104184391 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0105785801 •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0105782260, ΧΑΛΑΝΔΡΙ •AMMOS COMPUTERS 0106756381 ΑΓΡΙΝΙΟ •ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΓΡΙΝΙΟΥ 0641039213 ΒΟΛΟΣ •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ 0421056949 •TELECOM CLUB 0421076777 ΔΡΑΜΑ •COMPUTER WORLD τηλ. 0521 032128 ΕΔΕΣΣΑ •ΠΟΥΡΤΣΗΣ ΧΡ 0381021888 ΗΡΑΚΛΕΙΟ •UNICOMP 0810255655 •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0810242618 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ •ZERO ONE 0310328728 •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP 0310837063 ΚΟΜΟΤΗΝΗ •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ 0531081022 •ASMACOM HELLAS ΕΠΕ 0531083150 ΛΑΜΙΑ •ΧΑΛΑΤΣΗΣ ΔΕΔΟΥΣΗΣ 0231 034796 •STEP COMPUTER 02310621752 ΛΕΥΚΑΔΑ •TECHOSHOP COMPUTERS 0645025885 ΛΗΜΝΟΣ •PC COM 0254071620 ΜΥΤΙΛΗΝΗ •NETWORK COMPUTERS 0251047934 ΝΑΞΟΣ •ΝΑΞΟΣ COMPUTERS 0285 023800 ΡΑΦΗΝΑ •DATA SYSTEM 0294025949 ΡΟΔΟΣ •SYNCOM 0241070160 ΧΑΛΚΙΔΑ •S/W H/W TECHNICS 0221022702 ΧΑΝΙΑ •PC HOUSE 0821051185 •ΤΟΜΑΔΑΚΗΣ 0821020452 ΧΙΟΣ •ΦΟΥΣΦΟΥΚΑΣ Μ. ΓΕΩΡΓΙΟΣ 0271042548

FANzine

CLANS AND LEAGUES



Δράση... χωρίς σύνορα!

HC COMMUNITY

Αφορμή για την παρουσίαση αυτού του μήνα στάθηκε το e-mail του φίλου μας ReaLity (hc_clan_mail@yahoo.co.uk):

"Hi guys,

Πήρα το θάρρος να σας ζητήσω να παρουσιάσετε και τη δική μου clan. Η Web page της HC Community, όπως ονομάζεται, βρίσκεται στη διεύθυνση http://hc.multiplayer.gr/. Η clan μας αριθμεί αυτή τη στιγμή 23 μέλη, ενώ, αν μπείτε στη σελίδα μας, θα δείτε πως όλα είναι γραμμένα στην αγγλική γλώσσα και έχουμε μέλη από όλο τον κόσμο, γι' αυτό άλλωστε και η community clan μας θεωρείται international! Επειδή υπάρχουν αρκετές clans που ασχολούνται μόνο με το Counter-Strike, προτίμησα η δική μου να αφήνει ανοικτό το θέμα επιλογής παιχνιδιού για κάθε παίκτη, ώστε σιγά-σιγά να καλύπτουμε τις ανάγκες όλων. Ευχαρίστως θα σας δούμε και στο φόρουμ μας (http://apocalypse.gamecity.gr/hc/cgi-bin/ikonboard.cgi), αρκεί να μας μιλήσετε στα αγγλικά :)"



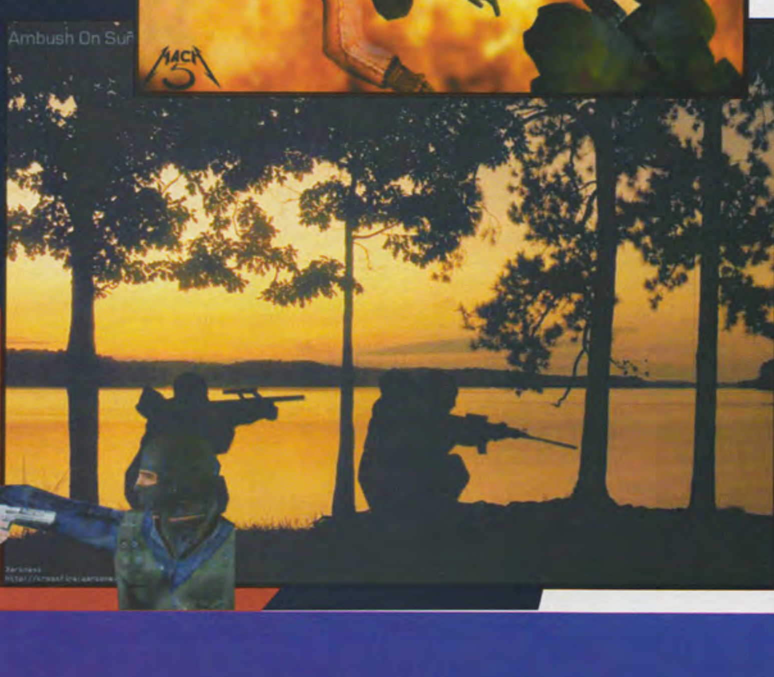
Το site της HC Community

Η HC διαθέτει ένα αρκετά πλούσιο και καλοσχεδιασμένο site, με πολλές πληροφορίες για την community καθώς και τελευταίες ειδήσεις γύρω από θέματα που ενδιαφέρουν τα μέλη της. Το φόρουμ είναι ενεργό, με πληθώρα message boards, για θέματα όπως general discussion, games & clan wars, technical support, recruitment κ.ο.κ.

Η clan καλύπτει τα παιχνίδια Counter-Strike, Unreal Tournament, Medal of Honor Allied Assault, Return to Castle Wolfenstein, Day of Defeat, the CLQ. Οι κανόνες της; Τρεις και απλοί: Have fun, enjoy each game, never cheat!

Στην ενότητα "Gamez Info" θα βρείτε αρκετά χρήσιμα downloads για τα παιχνίδια που υποστηρίζει η clan, ενώ περιέχεται αναλυτική λίστα με τα μέλη, τη χώρα καταγωγής τους, το αγαπημένο τους παιχνίδι, τα ICQ numbers τους και, βέβαια, τα ranks.

Όπως όλα δείχνουν, η HC Community έχει μπόλικο μέλλον μπροστά της, ενώ το κέφι και η διάθεση περισσεύουν. Δεν μένει, λοιπόν, παρά να ευχηθούμε στα μέλη της καλή επιτυχία στους αγώνες τους (και, γιατί όχι, να σας δούμε και στο Grand Prix) και να μην... πτοούνται από μερικά ατυχή αποτελέσματα, όπως εκείνο το "βαρύ" 2-24 εναντίον της MAZA!



FANzine

GAMER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



ΚΩΣΤΑΣ ΓΕΡΟΝΤΗΣ: Ο άνθρωπος με το... μαύρο σακάκι!

Οχι, δεν τρελάθηκε ο άνθρωπος να φορέσει σακάκι καλοκαιριάτικα, απλώς το nickname του "BlackCoatMan" τον κυνηγάει παντού!

Ο Κώστας Γεροντής είναι ένας από τους παλιούς γνώριμους του PC Master forum, και έτσι σκεφθήκαμε ότι μια συνέντευξη μαζί του θα είχε ενδιαφέρον. Σε σας απομένει να διαπιστώσετε αν είχαμε δίκιο ή όχι, διαβάζοντάς την...



***PC Master:** Πόσο χρονών είσαι Κώστα και από πότε ξεκίνησες να ασχολείσαι με το gaming;*

Κώστας Γεροντής: Ας πούμε ότι οδεύω προς τα 18. Με το gaming ξεκίνησα να ασχολούμαι στην τρυφερή ηλικία των 6 ετών, όταν ο αδελφός μου αγόρασε τον πρώτο υπολογιστή που μπήκε στο σπίτι μας, έναν Amstrad 6128. Τότε, λοιπόν, άρχισα να μπαίνω στο κλίμα και το νόημα...

***PCM:** Πώς διάλεξες το συγκεκριμένο ψευδώνυμο;*

Κ.Γ.: Δεν υπήρχε συγκεκριμένος λόγος, απλώς μου ήρθε τυχαία. [Κι εγώ που περίμενα μια φιλοσοφημένη απάντηση του τύπου "ακούγοντας το 'Man in the Long Black Coat' του Dylan...". Κρίμα! - Vantor].

***PCM:** Ποιο ήταν το πρώτο game που έπαιξες;*

Κ.Γ.: Το Super Mario σε ένα family game που είχαν κάποιοι γείτονες. Στον Amstrad είχα πρωτοπαίξει ένα PacMan πολύ περίεργο, όπου ο PacMan δεν κινούνταν μόνος του, αλλά έπρεπε να κρατάς εσύ πατημένο το πλήκτρο για να προχωρεί.

***PCM:** Ποιο είναι το αγαπημένο σου παιχνίδι μέχρι σήμερα;*

Κ.Γ.: Στην Amiga το Darkmere. Στα PCs το Ultima 9.

***PCM:** Πώς τα πήγες με τα bugs στο τελευταίο;*

Κ.Γ.: Α, μερικά είχαν πολλή πλάκα. Μια αγελάδα πάνω σε έναν φράχτη, έβρεχε μέσα στο κάστρο του Lord British... Θεϊκά πράγματα! Τα ξεπέρασα, όμως, με τα patches.

***PCM:** Γενικά ποια είδη παιχνιδιών προτιμάς περισσότερο;*

Κ.Γ.: Adventures και RPGs. Από adventures, αγαπημένα μου είναι το Monkey Island 2 και το Simon the Sorcerer. Το τελευταίο υπήρξε, μάλιστα, το πρώτο adventure που έπαιξα, μικρό παιδάκι ακόμα. Από πιο πρόσφατα, θα διάλεγα το Longest Journey.

***PCM:** Απ' ό,τι ξέρω, ετοιμάζεις κι εσύ κάποιο παιχνίδι...*

Κ.Γ.: Ναι. Με αφορμή ένα e-mail αναγνώστη που δημοσιεύθηκε στο "PC Master", μαζευτήκαμε on-line περίπου 30 άτομα και αρχίσαμε να συζητάμε για την κατασκευή ενός παιχνιδιού, λίγο πριν από τις Πανελλήνιες. Με τις εξετάσεις και τις καλοκαιρινές διακοπές το project "πάγωσε" προσωρινά, αλλά προλάβαμε να καταλήξουμε σε κάποια πράγματα, όπως το είδος του παιχνιδιού, το οποίο παρεμπιπτόντως θα είναι adventure. Εγώ ασχολούμαι με τον τομέα της μουσικής και του ήχου και λίγο με τα γραφικά, ενώ έχω ετοιμάσει και το σενάριο για ένα παιχνίδι που θα φτιάξουμε πιθανόν στο μέλλον. Το όνομα της ομάδας μας είναι G-Creators.

***PCM:** Πώς έχετε σχεδιάσει το παιχνίδι από άποψη gameplay, γραφικών κ.ο.κ.;*

Κ.Γ.: Πιθανότατα θα είναι third person, στο στυλ του "Indiana Jones and the Fate of Atlantis". Υπάρχει, όμως, και μια μικρή περίπτωση να το φτιάξουμε στο στυλ του Myst, κυρίως με 2D γραφικά. Το σενάριο θα είναι fantasy, με έναν κεντρικό χαρακτήρα που θα τηλεμεταφέρεται μέσω μιας "πύλης" από το δικό του κόσμο σε έναν άλλο, δεν έχουμε όμως ξεκαθαρίσει τις λεπτομέρειές του.

***PCM:** Σκοπεύεις να συνεχίσεις να ασχολείσαι με το χώρο του game creation, έστω σαν χόμπι;*

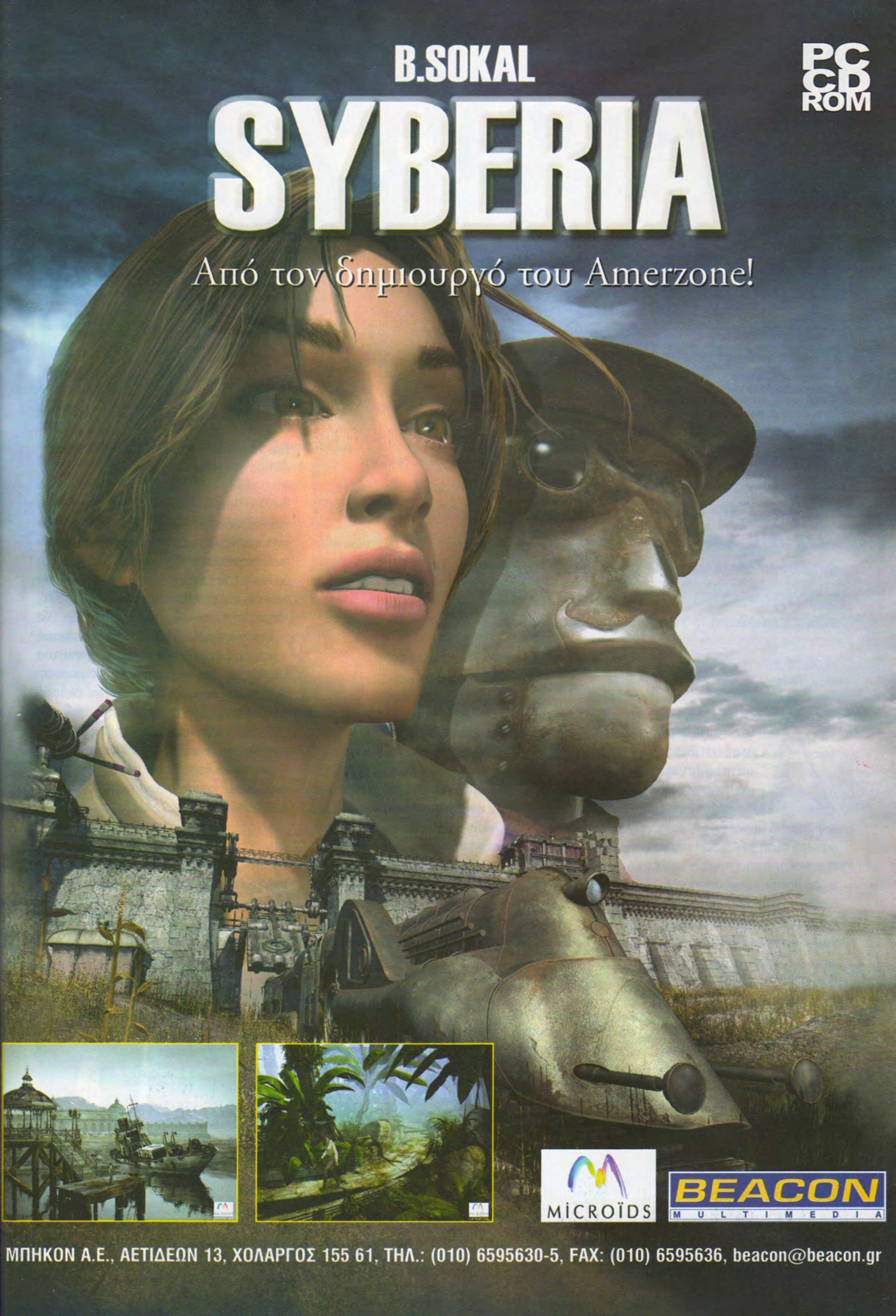
Κ.Γ.: Βέβαια, είναι στο αίμα μου! Ασχολούμαι, όμως, αρκετά και με ένα άλλο χόμπι, τη δημιουργία μουσικής σε υπολογιστή, όπου έχω ξεκινήσει από την Amiga και συνεχίζω τώρα και στο PC. Εχω δουλέψει προγράμματα όπως το Cubasis, το Reason και το Nuendo της Steinberg.

***PCM:** Τι σκέφτεσαι να σπουδάσεις;*

Κ.Γ.: Θα σπουδάσω Μουσική Τεχνολογία & Ακουστική στα ΤΕΙ Ρεθύμνου.

***PCM:** Ωραία, οπότε θα σου δοθεί η ευκαιρία να κάνεις το χόμπι σου επάγγελμα. Well, σε ευχαριστούμε πολύ για όσα μας είπες.*

Κ.Γ.: Κι εγώ σας ευχαριστώ που θα με... κάνετε ρεζίλι δημοσίως!


B.SOKAL
SYBERIA
PC CD ROM
Από τον δημιουργό του Amerzone!
MICROÏDS
BEACON
MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, ΤΗΛ.: (010) 6595630-5, FAX: (010) 6595636, beacon@beacon.gr

HALF-LIFE

2 special mods. Αντε και καλή σεζόν!

Δέκα mods για το Diablo II, στο καπάκι άλλα δέκα mods για το NeverWinter Nights. Σύνολο 20 mods (ανέκαθεν ήμουν καλός στα μαθηματικά) για Role Playing Games. Ηρθε ο καιρός, λοιπόν, να επιστρέψουμε σε mods για το αγαπημένο all time classic Half-Life. Θυμάμαι πως την τελευταία φορά που είχα γράψει αφιέρωμα για mod Half-Life ήταν στην παρθενική εμφάνιση της στήλης. Τεύχος 144 Οκτώβριος 2001, με το Heart of Evil! Η επιστροφή του Half-Life είναι γεγονός... Ξαναβάλτε το στον σκληρό σας και ετοιμαστείτε για δύο απόλυτα mods, που θα σας αφήσουν σύξυλους!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@otenet.gr



Αντε καλό μήνα και καλά σχολειά! Τέλειωσαν τα ψέματα, απανταχού μάγκες και τσίφτες, και, δυστυχώς, θα πρέπει να επιστρέψετε στα θρανία. Προκειμένου να κάνω την επιστροφή αυτή πιο ομαλή και να με εξυμνείτε στις προσευχές σας κάθε βράδυ, σας προσφέρω δύο καταπληκτικουάζ modάκια για το Half-Life, που θα σας κάνουν να ξεχαστείτε από το διάβασμα, το οποίο κόβω να έρχεται βαρβάτο φέτος. Anyway, για να μη μακρηγορώ, να σας ενημερώσω ότι για να απολαύσετε τα δύο mods, πρέπει να έχετε βάλει το τελευταίο patch του Half-Life (έκδοση 1110). Οσοι δεν το έχετε, μπορείτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση: http://planet mirror.com/pub/bluesnews/half-life/patches/hl1110.exe. Προσοχή, διότι το αρχείο κάπως τσιμπάει, μια και είναι κάτι παραπάνω από 80Megabytes. Δυστυχώς, δεν χώραγε στο συνοδευτικό CD του τεύχους, οπότε ίσως μπει σε επόμενο. Ομως, ας μην καθυστερούμε άλλο και ας προχωρήσουμε στην αναλυτική παρουσίαση των mods...



ACTION HALF-LIFE BETA 4

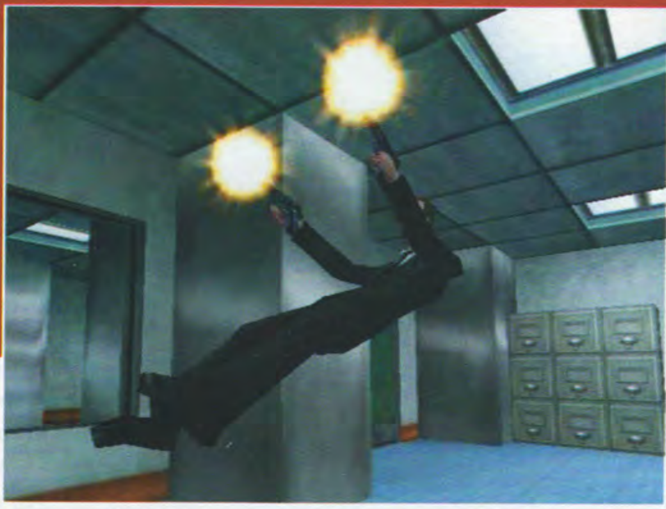
Action στο τετράγωνο και πώρωση στον κύβο.

http://ahl.action-web.net/

ΠΕΡΙ ΤΙΝΟΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ Η κεντρική ιδέα που κρύβεται πίσω από το καταπληκτικό mod Action Half-Life βασίζεται στις ταινίες δράσης που συχνά-πυκνά παρακολουθούμε στις σκοτεινές αίθουσες. Από ταινίες, όπως το Face Off, Romeo Must Die, Die Hard και άλλες παρόμοιες, άντλησαν την έμπνευσή τους οι δημιουργοί του mod αυτού. Σκοπός και στόχος του παιχνιδιού είναι μια απλή λέξη: action! Δηλαδή ατελείωτη δράση με φοβερές σκηνές μάχης, πολύ μπαμ μπουμ, εκρήξεις και τρομερές μονομαχίες (στο El Pcmaster). Οπως και οι ήρωες των ταινιών που προανέφερα, έτσι και εσείς όταν παίζετε το Action HL, θα μπορείτε να τρέχετε, να κάνετε βουτιές, να δέχεστε ατελείωτα πυρά, να πηδάτε από πολυκατοικίες, να περνάτε μέσα από τζα-







Εντυπωσιακό σάλτο προς τα πίσω, συνοδευόμενο από εκπυρσοκρότηση διπλών berretta.



Κάπου στο βάθος, μέσα από μια έκρηξη, φαίνεται ένας τυπάς που κάνει salto mortale.

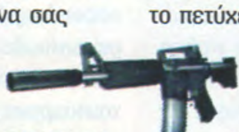
μαρίες και ύστερα απ' όλα αυτά να συνεχίζετε τη μάχη σας σαν να μη συμβαίνει τίποτα! Τα πάντα στο βωμό του action. Δεν είναι καταπληκτικό να μπορείτε να κάνετε βουτιά πάνω από ένα γραφείο, εν συνεχεία να περνάτε μέσα από μια τεράστια τζαμαρία και καθώς είστε ακόμα στον αέρα, να αδειάζετε την καραμπίνα σας στον ανυποψίαστο αντίπαλο, που σας περίμενε από την άλλη, και καθώς πέφτουν τα θρύψαλα της τζαμαρίας, να πέφτει και αυτός νεκρός; Εάν, λοιπόν, θέλετε να ζήσετε παρόμοια σκηνικά, τα οποία μπορείτε να εκτελέσετε με το χαρακτήρα σας, με ποικιλία συνδυασμών και κινήσεων, τότε αυτό είναι το mod για εσάς! Action Half-Life and the brains στα κάγκελα. Καλώς ήρθατε στον κόσμο της ατελείωτης δράσης.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ MOD Πιο απλή δεν γίνεται... Από τα περιεχόμενα του CD τρέξτε το αρχείο εγκατάστασης του παιχνιδιού. Μόλις αρχίσει το Installation και στην επιλογή του directory, επιλέξτε το directory όπου είναι εγκατεστημένο το Half-Life στο σκληρό δίσκο σας (μόνο σε περίπτωση που το directory που βγάλει αυτόματα το installation είναι διαφορετικό). Μετά το πέρας της εγκατάστασης θα δημιουργηθεί εικονίδιο στο desktop και στο programs menu, απ' όπου θα μπορείτε να τρέχετε το παιχνίδι. Πριν να μπείτε σε οποιαδήποτε παρτίδα για να παίξετε, μην ξεχάσετε να ρυθμίσετε το χειρισμό του παιχνιδιού, διότι κατά πάσα πιθανότητα οι ρυθμίσεις που είχατε από το κανονικό Half-Life δεν θα περάσουν και εδώ.





ΚΙΝΗΣΗ Οι βασικές αρχές του Half-Life ισχύουν και στο Action HL. Τρέχετε, πηδάτε και κολυμπάτε. Long jumps μπορείτε να κάνετε ανά πάσα στιγμή, τρέχοντας προς τα μπροστά και λίγο πριν να πατήσετε το jump, κρατήστε πατημένο το duck (θέλει λίγο εξάσκηση για να το πετύχετε αυτό). Προκειμένου να σκαρφαλώσετε, προχωρήστε μπροστά από το εμπόδιο (τοίχος, κούτα, ντενεκές, Κλάδης κ.λπ.) και πατήστε για λίγο το πλήκτρο jump. Εάν το εμπόδιο μπορείτε να το σκαρφαλώσετε, τότε αυτό θα γίνει, εάν όχι, τότε θα πρέπει να ακολουθήσετε εναλλακτική διαδρομή! Επίσης, να σημειώσω ότι, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο use και προχωρώντας, δεν τρέχετε, αλλά περπατάτε κι έτσι δεν κάνετε θόρυβο. Αφού περάσαμε τα βασικά, πάμε τώρα στα special (χωρίς τζατζίκι).





Για να κάνετε εφετζίδικες βουτιές, πρέπει να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο stunt (από default το πλήκτρο αυτό αντιστοιχεί στο Ctrl ή το μεσαίο κουμπί του mouse). Εάν καθώς τρέχετε πατήσετε Stunt, τότε ο χαρακτήρας σας κάνει βουτιά προς τα μπροστά και προσγειώνετε σε θέση prone (εάν στην πορεία σας βρίσκεται τζαμαρία ή σχετικό γυαλικό, το κάνετε καλοκαιρινό). Στη θέση prone (δηλαδή έρπειν) μπορείτε να φέρετε το χαρακτήρα σας πατώντας πάλι το πλήκτρο stunt, καθώς κάνετε duck. Τέλος, μπορείτε να κάνετε βουτιές καθώς κινείστε δεξιά, αριστερά και πίσω, πάλι με τη χρήση του πλήκτρου stunt! Τα Χολιγουντιανά αποτελέσματα θα σας εκπλήξουν τόσο από άποψη εφέ όσο και από άποψη πρακτικότητας. Φυσικά, αυτά τα κόλπα να τα δοκιμάσετε μόνο στο παιχνίδι και όχι στην πραγματική, γήινη ζωή, διότι όσο καλά κόλπα και να κάνετε στον αέρα, άμα σκάσετε στο έδαφος, θα σας πάνε σούμπιτους στο ΚΑΤ. Don't try this at home boyz :P

ΜΑΧΗ Παρόλο που το mod αυτό είναι επηρεασμένο από τις ταινίες του Hollywood, διαθέτει ορισμένα πολύ ρεαλιστικά χαρακτηριστικά. Κατ' αρχάς, τα όπλα δεν γίνονται αυτόματα reload, πρέπει εσείς να τα κάνετε (ακόμα και όταν τα πυρομαχικά πάνε στο μηδέν). Κατά τη διάρκεια της μάχης, όταν σας πληγώνουν, θα αιμορραγείτε και εάν δεν φροντίσετε το τραύμα σας (με bandages), τότε αυτό θα χειροτερέψει! Ανάλογα με το ση-

ΣΤΟ CD ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ

Θα βρείτε το modification Bid For Power 1,2 (λόγω του full game δεν μπήκε στο προηγούμενο τεύχος), συν τα δύο mods που παρουσιάζονται στο παρόν τεύχος, δηλαδή το Action Half Life Beta 4 και το Vampire Slayer Chapter III.

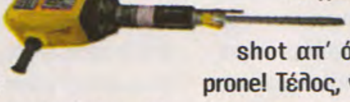


Κάτσε να ξαποστάσω λιγάκι γιατί κουράστηκα.

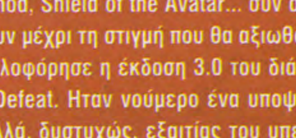


"Δύο ήλιοι ανατέλλουν μπροστά στα μάτια μου. Οταν δύσουν, όλοι θα είναι νεκροί"... Πρέπει να γράψω βιβλίο εγώ!

μείο του σώματος όπου θα χτυπηθείτε, θα δεχτείτε και διαφορετική ζημιά. Μια σφαίρα στο κεφάλι θα σας προκαλέσει πολύ περισσότερη από ό,τι μια σφαίρα στο πόδι. Κάθε όπλο έχει το δικό του βαθμό penetration. Οσο πιο μεγάλο το penetration τόσο μεγαλύτερη η δυνατότητα του όπλου να διαπερνάει το αντικείμενα, το ξύλο, τον τοίχο, ακόμα και την πανοπλία σας. Οπότε, αν είστε κρυμμένοι πίσω από έναν τοίχο και ο αντίπαλος κρατάει κοντόκαννη, τότε ίσως να μην είστε καλυμμένοι αρκετά καλά. Οσον αφορά στην ευστοχία σας, αυτή επηρεάζεται από δύο παράγοντες: την ταχύτητα ριπής του όπλου και την κίνησή σας. Οταν, για παράδειγμα, χοροπηδάτε, έχετε λιγότερες πιθανότητες για headshot απ' ό,τι εάν ήσαστε σε στάση prone! Τέλος, να προσέχετε πότε θα τρέχετε με το χαρακτήρα σας και πότε θα περπατάτε, διότι στη μεν πρώτη περίπτωση ακούγονται τα βήματά σας, ενώ στη δεύτερη είστε αθόρυβος.



ΟΠΛΑ Οπως είναι πολύ φυσικό, τα όπλα παίζουν τεράστιο ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Το μοναδικό όπλο που έχετε πάντα μαζί σας είναι το σώμα σας, καθώς γνωρίζετε την πολεμική τέχνη του Kung Fu! Με απλό fire εξαπολύετε μπουνιές, με secondary fire κλοτσιές, εάν είστε δίπλα σε αντίπαλο και πατήσετε jump του εξαπολύετε μια jump kick, ενώ εάν πατήσετε ταυτόχρονα jump + stunt, τότε του χώνετε μια snip-kick. Ολες οι κλοτσιές εκτοξεύουν τον αντίπαλο προς τα πίσω και έχουν μια πιθανότητα να πετάξουν το όπλο από τα χέρια του αντιπάλου σας.



MOD news!

Το mod The Darkest Day για το Baldur's Gate II, που είχα παρουσιάσει από τη στήλη αυτή στο τεύχος 147, έφτασε στην έκδοση 1.0.3, η οποία υποστηρίζει και το Throne Of Bhaal! Μπορείτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.teambg.net/tdd/?page=download&color=B09800&sel=0. Το link περιλαμβάνει και οδηγίες εγκατάστασης.

Modifications για Baldur's Gate II συνέχεια. Shadows Over Soubar είναι το επόμενο mod που έχω βάλει σκοπό να παρουσιάσω από τη στήλη μας. Είναι μεγέθους 300MB και με ζόρισε πολύ στο downloading. Ευελπιστώ ότι, όταν πάρω την DSL, θα είμαι πιο χαλαρός! Αφού το κατεβάσω, βέβαια, θα πρέπει να πείσω και τον Vantor να το βάλει στο CD, κάτι που ίσως αποτελεί πιο δύσκολο έργο και από το downloading. Ενδεικτικά σας αναφέρω ότι το mod περιέχει 4 νέους NPCs, που μπορείτε να βάλετε στην ομάδα σας (με τα δικά τους quest), 1 νέο Stronghold, 20 καταστήματα, 30 mini quests και 2 major quests και περισσότερα από 400 items! What the...

Σε αυτό το τεύχος ήμουν έτοιμος να κάνω αφιέρωμα σε mods για το Dungeon Siege, αλλά η ιδέα απορρίφθηκε! Βλέπετε, σε δύο τεύχη έκανα αφιέρωμα για δύο RPGs, το Diablo II (ο Θεός να το κάνει RPG) και το NeverWinter Nights. Ετσι, λοιπόν, για λίγα τεύχη θα επιστρέψω στα action games και μετά βλέπουμε :). Παρακαλούνται οι fans του παιχνιδιού αυτού να δείξουν κατανόηση και να μη με λιντσάρουν. Και για να σας ανοίξω την όρεξη, να σας πω μερικά από τα υποψήφια mods προς παρουσίαση: Yesterhaven, Myros mod, Level 300 mod, Shield of the Avatar... συν αρκετά ακόμα που θα κυκλοφορήσουν μέχρι τη στιγμή που θα αξιωθώ να κάνω το αφιέρωμα.

Κυκλοφόρησε η έκδοση 3.0 του διάσημου mod για το Half-Life, Day of Defeat. Ηταν νούμερο ένα υποψήφιο για αφιέρωμα αυτό το μήνα, αλλά, δυστυχώς, εξαιτίας του υπερβολικά μεγάλου μεγέθους του (150MB), δεν χωρούσε σε αυτό το τεύχος. Βλέπετε έπρεπε να σας δώσω και το Bid For Power 1,2 που σας χρωστούσα από το προηγούμενο τεύχος!

Bang, Bang, Lucky Luke! Κάτι παρόμοιο θα τραγουδάτε όταν παίζετε το νέο, καταπληκτικό, πρωτοποριακό και φοβερά πωρωτικό modification για το Quake III Arena, το Western Quake 3. Σπιρούνια, εξάσφαιρα και καραμπίνες θα αστράψουν και θα βροντήξουν προκειμένου να αναδειχθεί ο καλύτερος πιστολέρος. Το κυρίως mod είναι 33 megabyte, συν 13 megabyte για τα bots, σύνολο 46 mega, ένα διόλου απαγορευτικό μέγεθος για το CD του περιοδικού μας! Οσοι πιστοί, μπορείτε να κατεβάσετε το mod από την εξής διεύθυνση: http://westernq3.planet-multiplayer.de/index.php?site= files&type=wq. Οσοι πάλι δεν έχετε την υπομονή, αναμείνατε αφιέρωμα.

Δεύτερο σημαντικό εργαλείο στο οπλοστάσιό σας είναι τα μαχαίρια. Μπορείτε να κουβαλάτε μέχρι 10 από αυτά (20 με το bandolier). Τα knives έχουν δύο χρήσεις, είτε μπορείτε να μαχαιρώνετε εξ επαφής με αυτά είτε να τα πετάτε (στο Action HL Beta 5, θα υπάρχει και τρίτη επιλογή να καθαρίζετε τα νύχια των ποδιών σας :P). Το να πετάξετε το μαχαίρι είναι κάτι που θέλει μεγάλη μαεστρία, καθώς πρέπει να προβλέψετε τη θέση που θα είναι ο αντίπαλος (αφού η ταχύτητα του όπλου είναι μικρή), κάτι σαν το rocket launcher του Quake III Arena. Το καλό είναι ότι αρκετές φορές ένα ιπτάμενο μαχαίρι θα είναι αρκετό να στείλει αδιάβαστο στον Αγιο Πέτρο τον αντίπαλό σας. Το ζήτημα είναι ότι είναι πολύ δύσκολο να τον πετύχετε με το μαχαίρι. Τέλος, υπάρχουν τρεις ακόμα κατηγορίες όπλων: τα πιστόλια, οι χειροβομβίδες και τα μοναδικά όπλα (unique). Unique όπλα μπορείτε να κουβαλάτε μόνο ένα τη φορά, όποτε φροντίστε να είστε προσεκτικός στις επιλογές σας!

ΑΛΛΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ Οπως είναι φυσικό, υπάρχουν και διάφορα άλλα χρήσιμα αντικείμενα, τα οποία, χωρίς να ανήκουν στην κατηγορία των όπλων, μπορούν να δώσουν φοβερό συγκριτικό πλεονέκτημα. Για παράδειγμα: Kevlar vest (πανοπλία), bandolier (γιλέκο για όπλα και πυρομαχικά), laser sight (red dot), σιγαστήρας, φακός, stealth slippers (τις φοράτε και τρέχετε αθόρυβα!), night vision goggles (βλέπετε στα σκοτεινά) και holster (θα αλλάζετε γρηγορότερα τα όπλα).

ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Εξι είδη παιχνιδιού υπάρχουν για το Action Half-Life. Το deathmatch (ό,τι κινείται σκοτώνεται), teamplay, teamplay χωρίς γύρους (και χωρίς κρεμμύδια), last man standing με εξοπλισμό-χωρίς εξοπλισμό και με τυχαίο εξοπλισμό! Ολα τα γούστα καλύπτονται, ουδείς δεν θα μείνει παραπονεμένος... Ακόμα και οι fans του single player μπορείτε να παίξετε το κανονικό Half-Life με τα κόλπα του Action HL. Οπότε είναι δύο mods σε ένα και για single και για multi! Ε, ρε άτιμα, σαν βασιλιάδες σάς έχω (βασίλισσες δεν νομίζω να διαβάζουν τη στήλη μου). Πάμε τώρα στα γρήγορα να δούμε το επόμενο mod, πάλι για το αξέχαστο Half-Life...

GREEK MODIFIERS

Στα τρία προηγούμενα τεύχη είχα κάνει μια έκκληση προς όσους ενδιαφέρονται να συνεισφέρουν στη δημιουργία ενός ελληνικού MODification να μου στείλουν ένα e-mail, ούτως ώστε να μαζευτούμε, να τα βάλουμε κάτω και να δούμε τι μπορούμε να φτιάξουμε. Ομολογώ ότι δεν απογοητεύτηκα από την ανταπόκρισή σας, αφού αρκετοί μπήκατε στον κόπο να μου στείλετε ένα e-mail με τις γνώσεις σας και να με ενημερώσετε ότι είστε διαθέσιμοι για να βάλουμε μπρος το project μας. Παρακάτω παραθέτω τη λίστα με τα e-mails και τα ονόματα όλων όσοι ανταποκρίθηκαν σε αυτή την πρόκληση-πρόταση. Ολοι όσοι βρίσκονται στη λίστα που ακολουθεί θα ενημερωθούν μέσω e-mail (από εμένα) μέχρι τις 15 Σεπτεμβρίου, προκειμένου να κανονίσουμε ένα ραντεβού στο chat του "PC Master" και να ξεκινήσουμε τα βασικά διαδικαστικά θέματα... Προτού κλείσω, να ενημερώσω τους λοιπούς αναγνώστες ότι όποτε θέλουν και μπορούν να συνεισφέρουν στην προσπάθεια αυτή, ας μου στείλουν ένα e-mail.

Ακης Μανώλης killer_akis@hotmail.com	**Chosen One** aematheon@yahoo.gr
Αλέξανδρος Βλέτσας sirripper@mail.gr	**Θανάσης Τσιακμάκης** odinasterix@netscape.net
Αλέξανδρος Τ33 Παγοζίδης t33@olympos-net.gr	**MOjiRO** xplode_net@yahoo.com
Ανώνυμος electrogr@hotmail.com	**Κώστας Χατζαρόπουλος** solidkostas@yahoo.com
Αντώνης Λιακάκης everything200@lycos.com	**Νίκος Βες** vesnikos@otenet.gr
Αριστοτέλης Παπαδιώτης bibbothehamster@yahoo.gr	**Παναγιώτης-Headshot** saurakigr@yahoo.gr
Βαγγέλης Ιωαννίδης quake3arenalord@hotmail.com	**Τάσος Σκουρογιάννης** metrolin@hol.gr
C Kag kaggis@hotmail.com	

VAMPIRE SLAYER

Μήτσος ο βαμπιρο-σφάχτης

http://www.planethalflife.com/ vampire/



Πιθανότατα θα αναρωτιέστε ποιος είναι αυτός ο Μήτσος. Μήτσος ήταν το nickname ενός συμπαίκτη μου στο Vampire Slayer mod, το οποίο μου φάνηκε φοβερά αστείο, διότι δεν πολυταίριαζε στην όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η μεγάλη γκαντεμιά είναι ότι λίγες μέρες αφότου έδωσα το CD με τα mods στον Χαροκλάδη για να μπουν αργότερα στο συνοδευτικό CD του "PC Master" που κρατάτε στα χέρια σας, κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του mod αυτού, η 4.1, ενώ στο CD θα βρείτε την έκδοση 3 (Chapter III για την ακρίβεια).

ΠΕΡΙ ΤΙΝΟΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ Οπως πολύ καλά καταλάβατε, έχουμε να κάνουμε με ένα mod που ασχολείται με το σφάξιμο των βρικολάκων. Οι παίκτες που συνδέονται στον server χωρίζονται σε δύο ομάδες (Counter-Strike στυλ), οι μεν είναι οι vampires και οι δε οι slayers (σαν να λέμε δηλαδή από τη μια οι συντάκτες του PCM και από την άλλη οι αναγνώστες). Το Vampire Slayer χωρίζεται σε γύρους. Εάν πεθάνετε, πρέπει να περιμένετε τον επόμενο γύρο και τότε θα κάνετε το respawn σας στην πίστα και θα ξεκινήσετε να παίζετε. Απλά πράγματα.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ MOD Παρόμοια με αυτήν του Action Half-Life. Θέλει προσοχή μόνο όταν χρειαστεί να επιλέξετε το di-



Λοιπόν, μάγκες, ακούστε τι θα κάνουμε... ψου ψου ψου ψου.



Τα Claws του vampire κάνουν θαύματα...

rectory που είναι εγκατεστημένο το H-L στο σκληρό δίσκο σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ Για τους vampire slayers ο χειρισμός είναι ακριβώς ίδιος με αυτόν του κανονικού Half-Life. Για τους vampires τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά. Δεν έχουν όπλα και χρησιμοποιούν μόνο την claw-attack (επίθεση με τα νύχια). Το πλήκτρο use εκτελεί την κίνηση feed (έτσι θα ξεδιψάσετε). Το μεγάλο άλμα (vampire leap) μπορείτε να το κάνετε πατώντας τα πλήκτρα μπροστά+duck+jump. Τέλος, οι vampires μπορούν να νιώσουν τους slayers (vampire sense), πατώντας το πλήκτρο του secondary fire.

GAMEPLAY Κάθε φορά που ξεκινάει μια νέα παρτίδα του Vampire Slayer, θα πρέπει να επιλέξετε με ποια από τις παρατάξεις θα είστε (vampire ή slayer). Αφού επιλέξετε παράταξη, επιλέγετε και χαρακτήρα. Εάν υπάρχει παρτίδα εν εξελίξει, θα πρέπει να περιμένετε να ολοκληρωθεί, ούτως ώστε να συμμετάσχετε και εσείς στο νέο γύρο. Οταν δεν συμμετάσχετε σε έναν γύρο, είτε γιατί έχετε πεθάνει πρόωρα είτε γιατί μόλις έχετε μπει στο server, μπορείτε να κινείστε στην πίστα σε observer mode.

ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ Το Vampire Slayer είναι κατά βάση ένα multiplayer παιχνίδι. Ομως, από το Chapter III και μετά το παιχνίδι υποστηρίζει και bots, χαμηλού A.I. μεν, αλλά υποστηρίζει. Ετσι, σας δίνεται η δυνατότητα για single player, για co-op με τη μία ομάδα ανθρώπων και με την άλλη τον υπολογιστή ή ένα mix. Στην περίπτωση που επιλέξετε να παίξετε co-op, βάλτε πολλά περισσότερα bots, διότι είναι κάπως γκάου (δηλαδή χαζεμένα) και δεν θα αποτελούν ιδιαίτερη πρόκληση εάν παίζετε στους ίδιους αριθμούς.

HOLY WARS

Δύο είπα; Πάρτε κι ένα τρίτο!

■ http://www.planethalflife.com/holywars/news.htm

Και το όνομα αυτού Holy Wars Beta 2... Ενα φοβερό μικρό μοdάκι, το οποίο αλλάζει συθέμελα το Half-Life και το φέρνει στα μέτρα του Quake III! Ναι, πολύ καλά ακούσατε, είναι το μοναδικό mod για Half-Life (που έχω βρει μέχρι τώρα) στο

MOD ARCHIVES

Στον πίνακα που ακολουθεί θα βρείτε τα περιεχόμενα της στήλης αυτής από την ημέρα της δημιουργίας της, καθώς και τα σχετικά περιεχόμενα κάθε τεύχους.

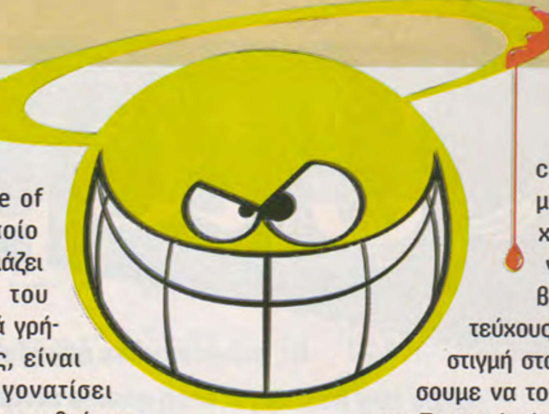
ΤΕΥΧΟΣ	ΑΦΙΕΡΩΜΑ	ΣΤΟ CD
144, Οκτώβριος 2001	Heart of Evil, Mod για το Half-Life	Heart of evil
145, Νοέμβριος 2001	9 MODS για το Max Payne	9 Mods Max Payne
146, Δεκέμβριος 2001	WarCraft III: Total Conversion για το StarCraft	WarCraft III TC
147, Ιανουάριος 2002	The Darkest Day, Mod για το Baldur's Gate II	Τίποτα
148, Φεβρουάριος 2002	6 Mods για το Quake III	6 Mods Quake III, The Darkest Day (BGII)
149, Μάρτιος 2002	Neo Cairo, Mod για το Unreal Tournament	Neo Cairo
150, Απρίλιος 2002	Tactical Ops, Mod για το Unreal Tournament	Full Game: Primitive Wars
151, Μάιος 2002	True Matrix, Mod για το Max Payne	Tactical Ops, True Matrix
152, Ιούνιος 2002	Quake 3 Rally, Mod για το Quake III	Full Game:The Devil Inside
153, Ιούλιος 2002	10 Mods για το Diablo II (διαθέσιμα στο www.Gameweb.gr)	Full Client T4C, Quake 3 Rally
154, Αύγουστος 2002	10 Mods για το NeverWinter Nights (www.rpg.gr/nwn/modules.asp)	Full Game: King's Quest Mask of Eternity

οποίο είδα τόσο γρήγορη δράση, σχεδόν εφάμιλλη του Quake III Arena. Ο χαρακτήρας σας κινείται πολύ γρήγορα, μπορεί να πηδάει συνέχεια και ταυτόχρονα εξαπολύει πυρά από εδώ και από εκεί. Βέβαια, τα γραφικά δεν είναι όπως αυτά του Quake III, αλλά η προσπάθεια μετράει. Ακόμα και οι πίστες του παιχνιδιού είναι επηρεασμένες από το Quake, σχετικά μικρές σε μέγεθος, με μπόλικα jumpers για να σας μεταφέρουν στα διάφορα επίπεδα του χάρτη. Πάμε, όμως, να δούμε λίγο πιο αναλυτικά περί τίνος πρόκειται.



ΟΠΛΑ Δυστυχώς, το Holy Wars δεν διακρίνεται για την ποικιλία όπλων του. Συνολικά θα έχετε στη διάθεσή σας μόνο πέντε! Προς το παρόν, λοιπόν, θα πρέπει να βολευτείτε με αυτά τα λίγα... μέχρι να βγει η Beta 3, όπου σίγουρα θα σκάσει μύτη κανένα καινούριο οπλάκι. Until then, όμως, απολαύστε αυτά που έχετε.

- **Jackhammer:** Το όπλο αυτό είναι γνωστό στη νεοελληνική ως "κομπρεσέρ". Το συγκεκριμένο όπλο είναι χρήσιμο μόνο σε μάχες εξ επαφής, καθώς μπορεί να ανοίξει τρύπες στον αντίπαλό σας ενώ τον ταρακουνά! Το μόνο καλό του είναι ότι δεν χρειάζεται ammo.
- **Triple Shotgun:** Οχι μία, όχι δύο, αλλά τρεις λαχταριστές κάννες, χοντρές όσο δύο δάχτυλα ενωμένα, είναι στην υπηρεσία σας για να ξαπλώσουν οποιονδήποτε ασεβή αντίπαλο σας πλησιάσει. No mercy...
- **Chaingun:** Πλήρως αυτόματο όπλο, με την ταχύτερη rate of fire, το οποίο ναι μεν αδειάζει το ammo του εξωφρενικά γρήγορα, όμως, είναι ικανό να γονατίσει οποιονδήποτε εχθρό σας.



- **Rocket Launcher:** Αντιγραφή νούμερο ένα από το Quake III Arena. Δυστυχώς, δεν έχει τόσο εντυπωσιακά γραφικά όσο αυτά του Q3, όμως, σας διαβεβαιώνω ότι τα αποτελέσματα είναι εφάμιλλα. Φυσικά, διαθέτει και splash damage.
- **Railgun:** Πρόκειται για την πιο καραμπινάτη αντιγραφή από το QIII. Μια ριπή από αυτό το όπλο μπορεί να είναι θανατηφόρα, αλλά έχει πολύ αργό reloading. Οι έμπειροι παίκτες του Quake III Arena θα βρουν την υγειά τους με το οπλάκι αυτό.

MAPS Το Holy Wars Beta 2 διαθέτει 14 καταπληκτικούς χάρτες για ατελείωτες μάχες. Ολοι είναι μικροί σε μέγεθος, ούτως ώστε να μη χρειάζεται να αναλώνετε φαιά ουσία στην αναζήτηση του αντιπάλου σας. Τα jumpers δίνουν και παίρνουν, επιταχύνοντας ακόμα περισσότερο τη διαδικασία της μονομαχίας.

ΔΙΑΦΟΡΑ Link για το downloading του αρχείου εγκατάστασης του παιχνιδιού θα βρείτε στην αρχική σελίδα του modification (14,8MB είναι μόνο). Δυστυχώς, ο χώρος δεν περίσσευε για να το συμπεριλάβω στο CD αυτού του τεύχους, όποτε ίσως κάποια στιγμή στο μέλλον σάς το δώσουμε να το έχετε στη συλλογή σας. Το κακό είναι ότι η σελίδα του Holy Wars έχει να ανανεωθεί πάνω από τρίμηνο και πολύ φοβάμαι πως οι δημιουργοί του ενδεχομένως να έχουν παρατήσει το project. Αλλά θα μου πείτε αυτή είναι η μοίρα των mods, οι δημιουργοί τους δεν είναι υποχρεωμένοι να συνεχίζουν να δουλεύουν πάνω σε αυτό. Εξάλλου, οι άνθρωποι δεν βγάζουν λεφτά από αυτό, για το μεράκι τους το κάνουν και ως εκ τούτου κανείς δεν μπορεί να τους ζητήσει το λόγο.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ



Για άλλο έναν μήνα η στήλη μας έφτασε στο τέλος. Οπως θα έχετε ήδη παρατηρήσει, το μέγεθος της στήλης "MODified Gaming" έφτασε στις έξι σελίδες. Θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους εσάς για την ανταπόκριση που δείχνετε και σας προτρέπω να συνεχίσετε την επικοινωνία μαζί μου, ούτως ώστε να καταλάβω τα γούστα σας, τις επιθυμίες σας και έτσι να ανταποκρίνομαι καλύτερα στο καθήκον μου! Αντιός μουτσάτσος, βίβα λα μοντς! PC



Στο Holy Wars δεν υπάρχουν health power ups αλλά beer power ups, τα οποία κάνουν το ίδιο πράγμα!



Με το Rocket Launcher μου προσπαθώ να σβήσω από τον τοίχο το σύμβολο του Holy Wars... Χλωμό το κόβω να τα καταφέρω!

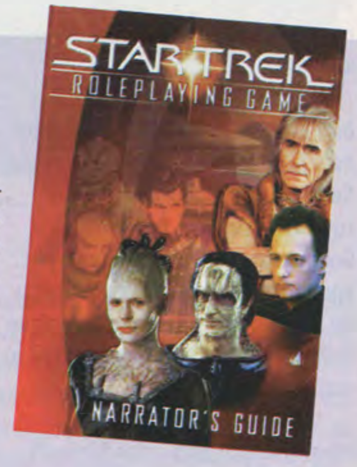
Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης, Βαγγέλης Κράτσας

Ως είθισται κάθε φθινόπωρο οι ειδήσεις και τα νέα προϊόντα από το χώρο των fantasy & card games είναι πολλά. Σε αυτό το τεύχος έχουμε για εσάς παρουσίαση του Lord of the Rings role playing game, θα μάθετε όλα όσα πρέπει να ξέρετε για το νέο Pro Tour Qualifier αλλά και την τρίτη περίοδο του Pokemon League, ενώ θα σας ενημερώσουμε και για ένα πρωτότυπο Hackmaster campaign, όπου τα character sheets των παικτών αγοράζονται σε... δημοπρασία!

STAR TREK RPG: NARRATOR'S GUIDE

ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ STAR TREK. ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΦΗΓΗΤΕΣ



Αμέσως μετά το βασικό βιβλίο κανόνων για το role playing game Star Trek, η Decipher κυκλοφόρησε ένα νέο βιβλίο αποκλειστικά για τους αφηγητές (narrators). Να υπενθυμίσω ότι αυτή είναι η πρώτη απόπειρα της Decipher για RPG, η οποία έγινε ευπρόσδεκτη παγκοσμίως από όλους τους gamers και άνοιξε το δρόμο για το δεύτερο RPG που κυκλοφορεί η ίδια εταιρεία βασισμένο στο Lord of The Rings! Στις σελίδες αυτού του βιβλίου θα βρείτε αναλυτικές οδηγίες για να παίξετε το δικό σας campaign σε οποιαδήποτε εποχή του Star Trek, πώς μπορείτε να μεταφέρετε παλαιότερους κανόνες στη νέα έκδοση, πώς να δημιουργείτε πλανήτες, starships, νέες φυλές εξωγήινων και τεράτων! Ακρως απαραίτητο βιβλίο για κάθε αφηγητή.

Τιμή: € 36,00 | Διάθεση Fantasy Shop

Ενα προϊόν της Decipher.

MAGIC ONLINE

ΕΤΟΙΜΟ ΤΟ STARTER SET

Στο παιχνίδι Magic Online οι παίκτες μπορούν να αγοράζουν ψηφιακές κάρτες Magic: The Gathering, να δημιουργούν τράπουλες, να οργανώνουν τη συλλογή τους και να ανταλλάσσουν τις κάρτες τους με τους άλλους παίκτες από τον υπολογιστή τους. Μια μεγάλη ποικιλία από "δωμάτια παιχνιδιού" επιτρέπει σε παίκτες διαφορετικών επιπέδων να βρουν ακριβώς τους αγώνες που θέλουν, από απλές παρτίδες έως δύσκολα τουρνουά. Το Starter Set περιέχει: 1 Magic Online CD-ROM με το software που χρειάζεται για να παίξεις στο Διαδίκτυο, το Magic Online Manual, 1 βιβλίο με τους κανόνες του Magic: The Gathering και $9.99 credit για την αγορά ενός on-line Magic theme Deck.

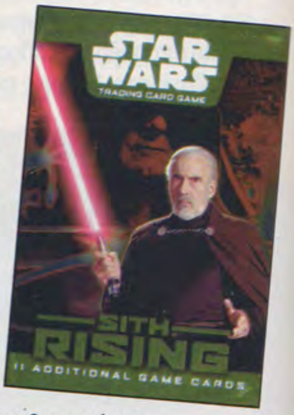


Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 19,99 | Διάθεση Κάισσα

SITH RISING

ΝΕΟ EXPANSION ΓΙΑ ΤΟ STAR WARS CARD GAME



Η δύναμη της σκοτεινής πλευράς μεγαλώνει. Εφτασε η ώρα που θα πρέπει να δημιουργήσεις το στρατό σου και να επιλέξεις τους συμμάχους σου. Θα πολεμήσεις με τον Darth Maul ή τον Mace Windu στο πλευρό σου; Είναι η ώρα για την εκδίκηση των Sith ή οι Jedi θα καταφέρουν να νικήσουν και να αποκαταστήσουν την ειρήνη στο γαλαξία;

Το Sith Rising είναι η νέα επέκταση του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Star Wars. Περιέχει 90 νέες κάρτες βασισμένες στο δεύτερο επεισόδιο της επικής σειράς "Ο Πόλεμος των Αστρων", την "Επίθεση των Κλώνων", και εισάγει δύο νέους μηχανισμούς στο παιχνίδι, το Stun και το Overload.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: 11-card Booster: € 4,40, 5-card Booster € 2,20 | Διάθεση Κάισσα

BLOOD SACRIFICE

Η ΘΑΥΜΑΤΟΥΡΓΗ ΘΥΣΙΑ ΤΟΥ ΑΙΜΑΤΟΣ



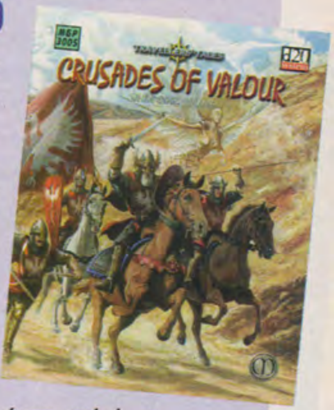
Το νέο βιβλίο από τη White Wolf για το πιο μεγάλο και σεβαστό παιδί της, το Vampire: The Masquerade, θα καταπλήξει άπαντες με τις ανατρεπτικές καινοτομίες που εισάγει. Μέχρι σήμερα όλοι γνωρίζαμε ότι η κάστα των Tremere κατείχε κατά κύριο λόγο τα μυστικά της μαγείας, όμως, τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι. Στο "Blood Sacrifice, The Thaumaturgy Companion" θα βρείτε νέες σχολές blood magic, μαζί με rituals και paths. Οι νέες σχολές μαγείας είναι βγαλμένες από τη μυστηριώδη ανθρώπινη ιστορία και δεν χωρούν αμφισβήτηση. Επιπρόσθετα, στο βιβλίο γίνεται αναφορά σε μαγεία που είναι μοναδική σε όλο τον κόσμο!

Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 17,94 — **Διάθεση Fantasy Shop**

CRUSADES OF VALOUR

ΣΤΑΥΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΕ D20



Το "Crusades of Valour" περιέχει όλα όσα χρειάζεστε για να εισαγάγετε τις θρησκευτικές διαμάχες και τις σταυροφορίες στον κόσμο σας. Οι μικρού επιπέδου χαρακτήρες μπορούν να καταταγούν σε έναν στρατό ή σε ένα σταυροφορικό τάγμα και να πάρουν μέρος στις σταυροφορίες. Οι μεσαίου επιπέδου χαρακτήρες μπορούν να αναλάβουν ειδικές αποστολές, όπως να καταλάβουν ή να καταστρέψουν έναν ναό ή να οδηγήσουν μέρος ενός σταυροφορικού στρατού. Τέλος, οι μεγάλου επιπέδου χαρακτήρες θα μπορούν να ξεκινήσουν σταυροφορία, να συγκεντρώσουν στρατεύματα για να δημιουργήσουν μια ασταμάτητη δύναμη και να την οδηγήσουν στο πεδίο της μάχης.

Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο DM θα πρέπει να έχει το D&D Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Mongoose Publishing.

Τιμή: € 23,40 — **Διάθεση Κάισσα**

Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ ΕΠΟΥΣ ΤΩΝ ΦΑΡΣΙΕΡ



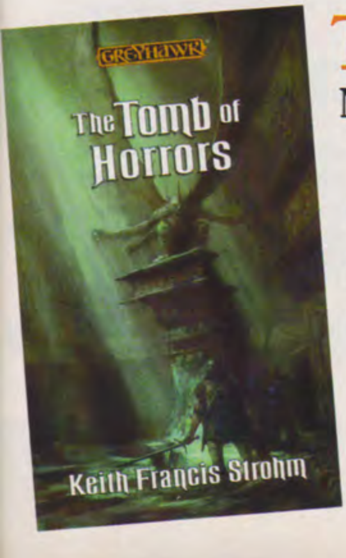
Ο Βασιλιάς Σρουντ πεθαίνει στα χέρια του γιου του Ρίγκαλ όπως και ο Φιτζ - ή τουλάχιστον έτσι πιστεύουν όλοι μέχρι που βγαίνει από τον τάφο του, βαθιά πληγωμένος στο σώμα και στην ψυχή. Εν τω μεταξύ το βασίλειο οδεύει προς την καταστροφή. Ο Ρίγκαλ έχει λεηλατήσει την πρωτεύουσα, ενώ ο νόμιμος διάδοχος, ο πρίγκιπας Βέριτι, είναι χαμένος σε μια παράλογη αναζήτηση, που ίσως τον οδηγήσει στο θάνατο...

Ενα προϊόν της Bantam Books.

Διάθεση Anubis

THE TOMB OF HORRORS

ΝΟΥΒΕΛΑ ΓΙΑ ΤΟ GREYHAWK



Ο Kaerion Whitehart ήταν παλιά ένας ισχυρός ιερός ιππότης, αλλά οι πράξεις του τον οδήγησαν στο σκοτάδι. Τώρα επιβιώνει μόνο με τη δύναμη του σπαθιού του. Ετσι, για αρκετά χρυσά νομίσματα ο Kaerion συμφωνεί να συνοδεύσει μια ομάδα εξερευνητών σε έναν στοιχειωμένο τάφο, αλλά πολύ γρήγορα θα χάσει τον έλεγχο της αποστολής. Καθώς τα διάφορα μέλη της αποστολής τσακώνονται για το θησαυρό ενός νεκρού μάγου, ο Kaerion βρίσκεται παγιδευμένος και θα πρέπει να διαλέξει μεταξύ του θανάτου και της λύτρωσης. Το "The Tomb of Horrors" είναι μια νουβέλα του φανταστικού κόσμου Greyhawk. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Τιμή: € 8,40 — **Διάθεση Κάισσα**

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Utopia

Η ΣΙΩΠΗΛΗ ΛΕΠΙΔΑ

ΤΑ ΜΟΝΟΠΑΤΙΑ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ ΞΕΚΙΝΟΥΝ...



Στο πρώτο βιβλίο της τετραλογίας "Paths of Darkness", ο Γούλφγκαρ επιστρέφει από την Αβυσσο για να ανακαλύψει ότι υπάρχουν δαίμονες που κανένα σφυρί δεν μπορεί να συντρίψει. Επίσης, ο Ντριτζτ μαθαίνει ότι δεν αιμορραγούν όλες οι πληγές ούτε σκοτώνουν όλες οι λεπίδες...

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

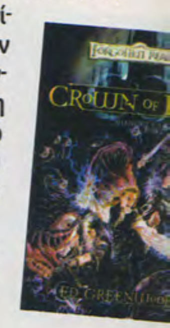
Τιμή: € 11,00 **Διάθεση Anubis**

CROWN OF FIRE

ΝΟΥΒΕΛΑ ΓΙΑ ΤΑ FORGOTTEN REALMS

Παλιά η Shandril ήταν μια απλή υπηρέτρια, τώρα όμως είναι μία από τις ισχυρότερες μάγισσες του κόσμου και όλοι τη θέλουν νεκρή. Οι σατανικοί Zhentarim, η πανίσχυρη θρησκεία του Δράκου και πολλοί άλλοι θέλουν τη δύναμή της, το Spellfire, και θα σκοτώσουν οποιονδήποτε μπει στο δρόμο τους. Μία μόνο επιλογή έχει η Shandril: να τρέξει. Με τη βοήθεια του Elminster από το Shadowdale, των ιπποτών του Myth Drannor, του αγαπημένου της και ενός αποφασισμένου νάνου, θα χρησιμοποιήσει τη δύναμή της για το καλό.

Το Crown of Fire είναι η δεύτερη νουβέλα της σειράς Shandril's Saga του κόσμου των Forgotten Realms. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



Τιμή: € 18,00 **Διάθεση Κάισσα** **Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.**

ΓΙΓΑΝΤΙΑ ΟΣΤΑ & ΑΛΛΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ

ΜΑΓΕΥΤΙΚΑ ΔΙΗΓΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΟΝ PETER S. BEAGLE



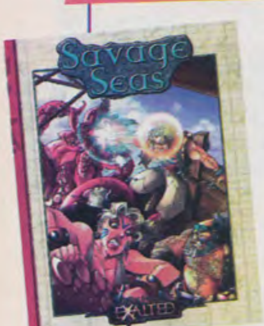
Με το μοναδικό τρόπο γραφής του, ο διάσημος συγγραφέας Peter S. Beagle δημιούργησε αυτή τη συλλογή των έξι μαγευτικών διηγημάτων, που κινούνται στο φανταστικό κόσμο του κλασικού πλέον έργου του "Η Μπαλάντα του Πανδοχέα". Διαθέτοντας πλήθος από υφολογικά στοιχεία και εκφραστική πρωτοτυπία, που οδήγησαν τους κριτικούς να συγκρίνουν τον Beagle με συγγραφείς όπως οι J.R.R. Tolkien και C.S.Lewis, το βιβλίο παρουσιάζει ολοζώντανους χαρακτήρες από τα προηγούμενα έργα του συγγραφέα αλλά και νέους ήρωες που ξετυλίγουν τις δικές τους σαγηνευτικές ιστορίες.

Ενα προϊόν της ROC.

Διάθεση Anubis

SAVAGE SEAS

ΒΑΘΙΑ, ΑΓΡΙΑ ΘΑΛΑΣΣΑ



Στον επικό κόσμο του Exalted η θάλασσα αποτελεί ένα από τα μεγαλύτερα ανεξερεύνητα μυστήρια! Οι θάλασσες της Δημιουργίας, όπως αποκαλούνται, κρύβουν στα κύματά τους ατελείωτους θησαυρούς, τρομακτικά τέρατα, ξεχασμένα από τους ανθρώπους και το χρόνο νησιά. Οι προκλήσεις της θάλασσας είναι πολλές, μπορεί να σε κάνει πλούσιο μέσα σε λίγες μέρες, αλλά και να σε καταστρέψει μέσα σε λίγες ώρες... Το μόνο σίγουρο είναι πως δεν θα σε αφήσει να την ξεχάσεις ποτέ. Αυτό το βιβλίο είναι ό,τι χρειάζεται ο storyteller, για να μπορέσει να κάνει πιο επικό ένα campaign βασισμένο στη θάλασσα και στα μυστικά της. Ολα αυτά στον μοναδικό κόσμο του Exalted. Sourcebook για το Exalted.

Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 21,60 **Διάθεση Fantasy Shop**

THE SCOURGE OF RAFTPORT

ΜΙΑ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΓΙΑ D20



Το Raftport είναι μια μικρή εμπορική πόλη δίπλα σε ένα ποτάμι, που ζει ειρηνικά εδώ και αιώνες. Τώρα, όμως, κάποιοι κάτοικοι της κοινότητας εξαφανίζονται, τα πλοιάρια που υποστηρίζουν το εμπόριο δεν επιστρέφουν από τα ταξίδια τους και παράξενα φώτα εμφανίζονται στα κοντινά δάση και βουνά.

Το Scourge of Raftport είναι μια D20 περιπέτεια για χαρακτήρες 8ου-9ου επιπέδου. Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο DM θα πρέπει να έχει το D&D Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Monkey God Enterprises.

Τιμή: € 13.00 **Διάθεση Κάισσα**

Τα πιό συναρπαστικά επιτραπέζια παιχνίδια



Στρατηγική & Φαντασία

για πληροφορίες: 010 69 29 165 - www.kaissagames.com

κάισσα

Utopia

Utopia Calendar

Εδώ θα βρίσκετε κάθε μήνα τις σημαντικότερες εκδηλώσεις και τουρνουά για τους φίλους των επιτραπέζιων και card games. Αν έχετε κάποιο κατάστημα ή σύλλογο που κινείται στο πεδίο ενδιαφερόντων της στήλης και θέλετε να μας κοινοποιήσετε και το δικό σας πρόγραμμα, στείλτε μας e-mail στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr ή επιστολή στα γραφεία του περιοδικού ("PC Master", Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για τη στήλη "Utopia"). Σας περιμένουμε!

ΚΑΪΣΣΑ

Καταστήματα: *Κάισσα Αμαρουσίου (Κονδύλη 7, τηλ.: 010 6141675), Κάισσα Πλ. Βικτωρίας (Γ' Σεπτεμβρίου 118, τηλ.: 010 8813990), Κάισσα Περιστερίου (Δήλου 22), Κάισσα Πειραιά (Υψηλάντου 174, τηλ.: 010 4296636), Κάισσα Παγκρατίου (Τιμοθέου 8, τηλ.: 010 7565435), Start Game 3 (Σ. Βενιζέλου 93, Ηλιούπολη, τηλ.: 010 9943809), Σαχ-Ματ Κάισσα Καβάλας [Τσολάκη (Ρούσβελτ) 7, τηλ.: 0510 232122], Κάισσα Ηρακλείου Κρήτης (Πλατεία Αγίας Αικατερίνης, τηλ.: 0810 285659), Κάισσα Θεσσαλονίκης (Πατριάρχου Ιωακείμ 8, τηλ.: 0310 257397), Κάισσα Λάρισας (Κουμουνδούρου 22, τηλ.: 0410 537337), Το Μοντέλο - Κάισσα Χανίων (Κυδωνίας 17, τηλ.: 08210 88996).*

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

Όλα τα καταστήματα:
- **Κάθε Παρασκευή:** Friday Night Magic 5:00 μ.μ.
- **Κάθε ημέρα:** Αρένα σε όλα εκτός από Κάισσα Θεσ/νίκης και Ηρακλείου

Pokemon League
Warlord tournaments σε Περιστέρι, Καβάλα, Παγκράτι, Πλ. Βικτωρίας
Legend of the 5 Rings σε Περιστέρι, Μονόκερω, Παγκράτι

Προγραμματισμένα τουρνουά

Παρ.	6	FNM
Σάβ.	7	Marvel Hero Klix Tournament
Κυρ.	8	Type I Magic Tournament
Παρ.	13	FNM
Σάβ.	14	Magic Tournament: Χρώματα (με προ εγγραφή έως 13/9)
Κυρ.	15	Pokemon Tournament Unlimited
Παρ.	20	FNM / MK Πολιορκία
Σάβ.	21	LoTR Tournament Multi
Κυρ.	22	LoTR Tournament 1v1
Παρ.	27	FNM
Σάβ.	28	Τουρνουά Munchkin (Special Prizes!)
Κυρ.	29	Type II Magic Tournament

ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 010 9012770

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

Δραστηριότητες σε συνεχή βάση:

Role Playing Games

1. Adventurers' Guild στο "Ζωντανό Χρονικό Scarred Lands" (Η μεγάλη συνέχεια...)
2. RPGA "Living Grayhawk"
3. Campaign Lord of the Rings (Δεύτερη Εποχή)
4. Campaign STAR WARS "Old Republic"
5. Campaign "Call of Cthulhu d20" στην Ελλάδα του 1910
6. HackCrazy (Νέο HackMaster Campaign!!!)

Card Games/Miniature Games

- Arena Magic: The Gathering
- Lord of the Rings League
- Star Wars League
- Πολιορκία Mage Knight
- Hero Klix
- Mech Warriors

DARK SIDE

Θησέως & Χαροκόπου, Καλλιθέα, τηλ.: 010 9537100, http://www.darkside.gr/

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

- **Κάθε Δευτέρα:** Exalted
- **Κάθε Τρίτη:** Vampire Dark Ages & AD&D (2nd)
- **Κάθε Τετάρτη:** Vampire (Camarilla) & Scarred Lands D&D
- **Κάθε Πέμπτη:** Exalted & Alternity
- **Κάθε Παρασκευή:** Vampire live
- **Κάθε Σάββατο:** Magic: The Gathering (Type 2) & Alternity & Mage: The Ascension
- **Κάθε Κυριακή:** Scarred Lands D&D & Vampire Intependents

Για τις ακριβείς ώρες των εκδηλώσεων τηλεφωνήστε στο κατάστημα. Το Dark Side προσφέρει στους φίλους του "PC Master" τη δυνατότητα να ανεβάσουν δωρεάν μία σελίδα τους σχετική με RPGs, CCGs και miniature games στο site http://www.darkside.gr. Όσοι ενδιαφέρονται μπορούν να απευθυνθούν στο κατάστημα.

ΔΡΥΪΔΗΣ

Μαρίνου Αντύπα 7, Ν. Ηράκλειο, τηλ.: 010 2792240, druidis@hotmail.com, www.druidis.com

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

- **Παρασκευή 6/9/02:** Formula De' boardgame Hungary-Budapest: επίσημα δοκιμαστικά
- **Κυριακή 8/9/02:** Formula De' boardgame Hungary-Budapest: round 13
- **Σάββατο 14/9/02:** Mage: The Ascension RPG επίδειξη - team play
- **Σάββατο 21/9/02:** Lord of the Rings RPG επίδειξη - team play
- **Σάββατο 28/9/02:** Lord of the Rings TCG DCI tournament, συμμετοχή 6,00 ευρώ

κάθε Πέμπτη Dungeons & Dragons RPG (Gelspad)
Adventurers Guild: νέες αποστολές

plus:

Καθημερινά happenings ανάλογα με τη στιγμή και τα κέφια μας!

MARVEL ΗΡΩΕΣ ΣΕ... ΦΙΓΟΥΡΕΣ!

ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΑΠΟ ΤΗ WIZKIDS



Από την εταιρεία Wizkids κυκλοφόρησε μέσα στο καλοκαίρι ένα νέο παιχνίδι, που καταπιάνεται με τους ήρωες των κόμιξ της Marvel. Σε αυτό το παιχνίδι στρατηγικής με φιγούρες οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιούν τους αγαπημένους τους (ή μισητούς!) ήρωες από τα Marvel Comics. Οι φιγούρες είναι βαμμένες, έτοιμες για μάχη, ενώ το πιο σημαντικό, μοναδικό στοιχείο της Wizkids είναι πως στην περιστρεφόμενη βάση τους έχουν όλες τις πληροφορίες που μπορεί κανείς να χρειαστεί κατά τη διάρκεια της μάχης: οι ειδικές δυνάμεις, διαφορετικές για τον καθένα, τα πλήγματα που τυχόν δέχεται κ.λπ. βρίσκονται στη βάση και όχι σε διάφορους πίνακες μακριά από τη δράση.







Είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής με πολύ ξύλο, το οποίο έρχεται να σταθεί δίπλα στο πολύ πετυχημένο Mage Knight και να δώσει την ευκαιρία στους λάτρεις των κόμιξ να ξεκαθαρίσουν μια και καλή το ερώτημα αν δέρνει ο Hulk τον Spiderman!

Μ.Κ.

LORD OF THE RINGS

ΕΦΤΑΣΕ ΤΟ ROLE PLAYING GAME

Τρεις μήνες πριν από τη νέα ταινία "Lord of the Rings: The Two Towers" κατέφτασε το θρυλικό pen & paper RPG της Decipher, το οποίο είναι βασισμένο λιγότερο στη σειρά ταινιών Lord of the Rings του Peter Jackson και περισσότερο στα κλασικά έπη του J.R.R. Tolkien! Ακόμα και το artwork που θα διακοσμεί τις σελίδες των βιβλίων ακολουθεί διαφορετική πορεία από αυτήν του trading card game της ίδιας εταιρείας. Δεν θα υπάρχουν φωτογραφίες από την ταινία, αλλά σκίτσα και εικόνες βασισμένες στα βιβλία-έπη του Tolkien. Οι κανόνες που θα χρησιμοποιεί το παιχνίδι είναι οι λεγόμενοι "Coda", που ήδη έχει χρησιμοποιήσει η Decipher στο RPG που δημοσίευσε πρόσφατα, το οποίο βασίζεται στο Star Trek. Οι κανόνες "Coda" είναι κάτι σαν το D20 System, το οποίο δημιούργησε το 2000 η Wizards of the Coast για την 3η έκδοση των κανόνων του Dungeons & Dragons. Βέβαια, οι Coda rules για το Lord of the Rings είναι ειδικά προσαρμοσμένοι, προκειμένου να ανταποκρίνονται άμεσα στις ανάγκες του παιχνιδιού για μαγεία, μάχες σώμα με σώμα και άλλα χαρακτηριστικά του Lord of the Rings. Οι κανόνες είναι εύκολοι στην κατανόηση, ενώ καλύπτουν όλα τα δυνατά ενδεχόμενα που μπορούν να συμβούν σε ένα RPG. Το βασικό ζάρι που χρησιμοποιείται είναι το εξάπλευρο.





Ιδιαίτερη βάση έχει δοθεί ώστε να παραμείνουν τα χαρακτηριστικά της Middle Earth έτσι όπως ήταν στη φαντασία του Tolkien, χωρίς να μπορεί να γίνει οποιαδήποτε διαστρέβλωση. Αξιόλογο είναι και το κεφάλαιο της μαγείας. Η μαγεία όπως την ξέρουμε δεν θα θυμίζει κανένα άλλο pen & paper RPG. Ο μάγος έχει να κάνει με το υπερφυσικό, με το ανεξέλεγκτο, τα spells θα είναι περίπλοκα και εξουθενωτικά, έτσι όπως τα είχε δημιουργήσει ο Tolkien! Το αποτέλεσμα θα είναι ότι η μαγεία θα είναι κάτι μοναδικό, το οποίο θα αφήνει άλλη αίσθηση στον παίκτη που τη χρησιμοποιεί...



Οι 304 σελίδες του βιβλίου είναι ό,τι χρειάζεστε για να ξεκινήσετε να παίζετε στον κόσμο της Middle Earth. Αφηγητές και παίκτες χρησιμοποιούν το ίδιο βιβλίο, δεν χρειάζεται δηλαδή να αγοράσετε κάτι extra. Το βασικό βιβλίο των κανόνων του Lord of the Rings RPG διατίθεται από τα Fantasy Shop και από επιλεγμένα καταστήματα σε όλη την Ελλάδα. Όσοι από εσάς θέλετε να μάθετε τους κανόνες του παιχνιδιού και να το δοκιμάσετε, μη διστάσετε να ζητήσετε από τους υπευθύνους των καταστημάτων περισσότερες πληροφορίες ή να επισκεφτείτε τα sites: www.fantasyshop.gr και www.decipher.com.

MAGIC: THE GATHERING

ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΤΑ ΜΕΓΑΛΑ ΤΟΥΡΝΟΥΑ!



Ευτυχώς τελείωσαν οι καλοκαιρινές διακοπές, που κόντεψαν να μας αποσυντονίσουν τελείως και να μας αλλάξουν τις συνήθειες και τα χούγια. Πώς περάσαμε τόσες ημέρες χωρίς παράθυρα, κραυγές, συνωμοσίες, κυκλοφοριακές ρυθμίσεις, 2004 και μετεγγραφές του Ολιζαντέμπε ακόμη δεν μπορώ να το καταλάβω! Ολα, όμως, έχουν ένα τέλος και έτσι επιστρέψαμε (ελπίζω όλοι) στη βάση μας για ένα όμορφο φθινόπωρο.

Στις 15 Σεπτεμβρίου διεξάγεται στην Αθήνα το προκριματικό τουρνουά για το Professional Tournament του Χιούστον στο Magic: The Gathering. Είναι ένα Pro Tour Qualifier, ένα από τα πιο δυνατά τουρνουά όλης της χρονιάς που προσφέρει ως δώρο στον πρώτο νικητή τα εισιτήρια για να μεταβεί στον τόπο διεξαγωγής του ProTour. Οι περισσότεροι παίκτες που παίρνουν μέρος συγκαταλέγονται ανάμεσα στους πλέον έμπειρους της χώρας, αλλά και πολλοί νεότεροι παίκτες συμμετέχουν για να αποκτήσουν την εμπειρία ενός σκληρού τουρνουά, όπου κάθε λάθος μπορεί να κοστίσει ακριβά. Το format του τουρνουά είναι Odyssey Block Constructed. Στο Χιούστον, λοιπόν, του Τέξας θα διεξαχθεί το Pro Tour με συνολικά βραβεία ύψους $200.000 και την ευκαιρία να γίνει κάποιος star στην κοινότητα του Magic.

Pro Tour Qualifier, όμως, δεν έχουμε μόνο στην Αθήνα, αφού η Ελλάδα κέρδισε και μια δεύτερη θέση στα Pro Tour χάρη στους παίκτες που δείχνουν εντυπωσιακή και σταθερά αυξανόμενη δραστηριότητα. Η Κάισσα Θεσσαλονίκης διοργανώνει στις 22 Σεπτεμβρίου το δικό της PTQ, όλα τα έσοδα του οποίου θα διατεθούν ως βραβείο στον πρώτο νικητή για το εισιτήριο για το Χιούστον. Αναμένουμε τα αποτελέσματα των Ελλήνων παικτών!

Το Magic έχει ακόμη ένα event τον Σεπτέμβριο, όπου θα κυκλοφορήσει η νέα επέκταση του παιχνιδιού με τον τίτλο "Onslaught". Οπως όλοι οι παίκτες του Magic γνωρίζουν, τρεις φορές το χρόνο κυκλοφορεί μια νέα επέκταση του παιχνιδιού με νέες κάρτες και μερικούς νέους κανόνες, που αναζωογονούν το παιχνίδι και δημιουργούν πάντα νέες προκλήσεις. Το σετ που κυκλοφορεί κάθε φθινόπωρο περιέχει τις περισσότερες κάρτες, ενώ διανέμεται σε tournament packs και boosters, σε αντίθεση με τα σετ του χειμώνα και του καλοκαιριού που κυκλοφορούν μόνο σε boosters. Για να γιορταστεί η νέα επέκταση, η Κάισσα διοργανώνει, όπως κάθε φορά, τα περίφημα τουρνουά πρώτης κυκλοφορίας ή pre release tournaments, όπως λέγονται. Αυτά, σε αντίθεση με τα PTQ, απευθύνονται σε όλους τους παίκτες, μια και ο τρόπος διεξαγωγής τους δεν προσφέρει κανένα πλεονέκτημα σε όποιον διαθέτει μεγάλη συλλογή από κάρτες. Ολοι ξεκινούν παίρνοντας ένα deck και 2 boosters και με αυτά μόνο δημιουργούν την τράπουλά τους. Αφού οι κάρτες είναι όλες από το νέο σετ, κανείς δεν έχει κάποιο πλεονέκτημα παρά μόνο την εμπειρία και τις ικανότητές του! Γι' αυτό το λόγο τα pre release tournaments είναι από τα πιο αγαπημένα όλων των παικτών με πολύ μεγάλη προσέλευση. Εκτός από τις κάρτες του νέου σετ που προμηθεύονται, οι παίκτες παίρνουν από μία μοναδική κάρτα της νέας επέκτασης με τη σφραγίδα του σετ (που δεν κυκλοφορεί πουθενά αλλού), καθώς και πολλά δώρα που μοιράζονται όχι μόνο στους νικητές αλλά και σε πολλούς τυχερούς με κλήρωση. Το συνολικό ύψος των δώρων ξεπερνά τις περισσότερες φορές τα 700,00 ευρώ.

Το pre release της Αθήνας θα διεξαχθεί στο ξενοδοχείο "President" στις 29 Σεπτεμβρίου, αλλά θα γίνουν και αντίστοιχα τουρνουά σε Θεσσαλονίκη, Λάρισα, Καβάλα, Χανιά, Ηράκλειο και, απ' ό,τι μαθαίνουμε, και στην Πάτρα!

Το επόμενο Σαββατοκύριακο (στις 5-6 Οκτωβρίου) τα καταστήματα παιχνιδιών Στρατηγικής & Φαντασίας που στηρίζουν το οργανωμένο παιχνίδι του Magic θα κάνουν και τα δικά τους pre release: Κάισσα Αμαρουσίου, Περιστερίου, Πλ. Βικτωρίας, Πειραιά, Γλυφάδας, Παγκρατίου και StartGame Ηλιουπόλεως θα φιλοξενήσουν τους παίκτες του Magic που θέλουν να δουν (ή να ξαναδούν!) από κοντά το νέο σετ και να συμμετάσχουν σε ένα χαρούμενο τουρνουά με πολλά δώρα!

Μ.Κ.

DARK AGES: VAMPIRE

Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ!



Η επανέκδοση του Vampire: Dark Ages από τη White Wolf σηματοδοτεί την έναρξη της νέας σεζόν λίγο πριν από το τέλος της καλοκαιρινής περιόδου! Το νέο ανανεωμένο Dark Ages: Vampire φιλοδοξεί να κοντράρει στα ίσα όλα τα Fantasy settings που ασχολούνται με το Μεσαίωνα. Από τις πιο οφθαλμοφανείς αλλαγές που θα εντοπίσετε είναι το νέο εντυπωσιακότατο artwork, που μοιάζει με αυτό του Exalted, το οποίο είναι εξίσου ποιοτικό. Ομως, πέρα από τις νέες εικόνες και στο ίδιο το παιχνίδι έχει γίνει ένα γερό lifting. Περισσότερη δράση, περισσότερο μυστήριο, μοναδικοί ήρωες και φοβερή ατμόσφαιρα είναι μερικά από τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν τη νέα έκδοση του Dark Ages: Vampire. Το βιβλίο κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις, την απλή και τη limited. Η limited έκδοση ναι μεν είναι πιο ακριβή, έχει όμως δερμάτινο εξώφυλλο και δέσιμο και θυμίζει βιβλίο βγαλμένο από τα βάθη του Μεσαίωνα, ενός σκοτεινού Μεσαίωνα όπου τα πάντα κινούν οι κάστες των Βρικολάκων. Το Dark Ages: Vampires θα σας συνεπάρει...

Ν.Κ.

ARENA & FRIDAY NIGHT MAGIC

ΣΥΝΕΧΙΖΟΝΤΑΙ ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΚΑΙ ΤΟ ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ

Σε όλα τα καταστήματα της οργανωμένης βάσης του Magic: The Gathering συνεχίζονται (ή ξαναρχίζουν μετά το καλοκαίρι) τα δύο πιο πετυχημένα προγράμματα για το οργανωμένο παιχνίδι: το Friday Night Magic και η Αρένα. Το FNM προσφέρει στους παίκτες του Magic τη δυνατότητα να συμμετέχουν σε ένα τουρνουά κάθε Παρασκευή απόγευμα, το οποίο δίνει τρεις μοναδικές κάρτες στους νικητές του. Αυτές οι foil κάρτες δεν βρίσκονται αλλού και τις περισσότερες φορές είναι αρκετά ισχυρές ώστε να βοηθούν το παιχνίδι. Οι κάρτες αυτές αλλάζουν κάθε μήνα έτσι ώστε κατά τη διάρκεια του χρόνου να μπορεί κανείς να συγκεντρώσει 12 διαφορετικές.



Η Αρένα είναι το καθημερινό παιχνίδι στα καταστήματα, το οποίο επιβραβεύει τους παίκτες που παίζουν σταθερά και πολύ. Όλοι όσοι έχουν παρουσία παίρνουν από μία foil land και οι πρώτοι στην κατάταξη παίρνουν άλλη μία foil κάρτα μοναδική για την Αρένα.

Πολλοί παίκτες συμμετέχουν στα FNM για να δοκιμάσουν τις τράπουλές τους πριν από κάποιο μεγάλο τουρνουά, επειδή ο συναγωνισμός είναι σημαντικός. Αντίθετα, στην Αρένα το παιχνίδι είναι πιο άνετο και καθημερινό.

Μ.Κ.

POKEMON LEAGUE

ΞΕΚΙΝΑ Η ΤΡΙΤΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ

Ξεκινά και η τρίτη περίοδος του Pokemon League! Μετά το πολύ σημαντικό τουρνουά λήξης της δεύτερης περιόδου (που έστειλε τον Γιάννη Γιαννόπουλο στο Seattle των ΗΠΑ να δοκιμάσει τις ικανότητές του στο Παγκόσμιο Gym Challenge ενάντια στους καλύτερους παίκτες Pokemon του κόσμου), τώρα μπαίνουμε στην τρίτη περίοδο που θα προσφέρει νέες συγκινήσεις στους φίλους του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες. Το τελευταίο σετ με τα Legendary Pokemon πήγε πάρα πολύ καλά και τα συμπαθητικά τερατάκια βρήκαν τη θέση τους στις τράπουλες όλων των παικτών στη νέα, μεταλλική μορφή τους. Γενικά το παιχνίδι του Pokemon γνωρίζει μια νέα άνθηση παρά το ότι κάποιοι από τους παλαιότερους παίκτες περνούν πια σε άλλα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες, καθώς εφαρμόζονται τα ηλικιακά όρια στα σημαντικά τουρνουά του Pokemon. Φυσικά, η Κάισσα συνεχίζει να διοργανώνει τουρνουά που καλύπτουν όλο το ηλικιακό φάσμα των παικτών, αφού θα ήταν άδικο οι παλιοί (και πολύ ισχυροί) παίκτες να μην μπορούν να διεκδικήσουν τα δώρα λόγω της ηλικίας τους.

Μ.Κ.

EVERQUEST

ΤΟ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣ ON-LINE RPG ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΕ... PEN & PAPER!

Ως γνωστόν, η Sword & Sorcery κατέληξε σε συμφωνία με τη Sony On Line Entertainment και έτσι θα κυκλοφορήσει σε αποκλειστικότητα το διάσημο MMORPG EverQuest σε pen & paper RPG με τους δικούς του κανόνες. Είναι η πρώτη φορά στην ιστορία των pen & paper RPGs όπου ένα παιχνίδι από υπολογιστή θα μεταφερθεί εξ ολοκλήρου (με δικούς του κανόνες) και αυτούσιο στο χώρο των επιτραπέζιων. Την όμορφη ιστοσελίδα του EverQuest P&P RPG μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση www.EQRPG.com. Εκεί είναι διαθέσιμα προς downloading αποσπάσματα από τους κανόνες, ενδιαφέροντα νέα και όλες οι τελευταίες εξελίξεις. Το πρώτο βιβλίο της σειράς θα κυκλοφορήσει στα μέσα του Αυγούστου και θα είναι το EverQuest Roleplaying Game: Player's Handbook, εν συνεχεία θα ακολουθήσει τον Οκτώβριο το EverQuest Roleplaying Game: Monsters of Norrath και η χρονιά θα κλείσει με το EverQuest Roleplaying Game: Game Master's Guide, ενώ για το επόμενο έτος αναμένονται πολλοί ακόμα συγκλονιστικοί τίτλοι.



HACK - CRAZY!

ΕΝΑ ΤΡΕΛΟ HACKMASTER CAMPAIGN



Είναι μόλις 39 μέρες που εμφανίστηκε από το πουθενά η μαγική πόλη Hiiri-Riri στις όχθες του ποταμού Ginge. Κανείς δεν έχει δει ως τώρα τον Υπέρτατο Μάγο - Άρχοντα - Αφέντη - Παντοκράτορα - Μέγιστο Μάγιστρο και Ιδιοκτήτη της μαγικής αυτής πόλης, η οποία κατοικείται από Goblins και Undeads. Όλοι, όμως, γνωρίζουν για το υπέρογκο ποσό χρυσού που γέμισε τα ταμεία των Αρχόντων της Fan Gaerie ως φόρος και ενοίκιο για την περιοχή που καταλαμβάνει. Στο κέντρο της Hiiri-Riri δεσπόζει η μεγάλη μαγική ασημένια Αρένα του Τρομακτικού Πόνου και Θανάτου, που προσφέρει το εξωφρενικό βραβείο των 200.000 gp στον πρωταθλητή που θα καταφέρει να επιβιώσει σε αυτήν. Εκατοντάδες υποψήφια θύματα (εεε... διεκδικητές) έχουν φτάσει στη Μαγική Πόλη Hiiri-Riri και έχουν καταλύσει στα πανδοχεία της ή έχουν καταλάβει (με τον τσαμπουκά) τα σπίτια της.

Μια νέα εποχή περιπέτειας ανατέλλει και υπέροχες ευκαιρίες σφαγής ξεδιπλώνονται μπροστά σας, καθώς στην κεντρική πλατεία της πόλης διατίθενται μετοχές προς πώληση (βλ. character sheets) δεκάδων φιλόδοξων adventurers, αποφασισμένων να διεκδικήσουν μέχρι τέλους τον τίτλο του Μέγα Υπέρτατου Πρωταθλητή στην Αρένα της Hiiri-Riri.

Τρέξτε! Η δημοπρασία των character sheets άρχισε. Λαμβάνει χώρα σε όλα τα... σοβαρά επενδυτικά γραφεία και στο κατάστημα "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα" (Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ. επικ. 010 9012770) για το Hack - Crazy (HackMaster) Campaign! Προεγγραφές μέχρι τις 10 Οκτωβρίου.

Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ DVD RIPPING

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Κεφάλαιο 5ο: Το Τέλος

...και έτσι, το DVD και το προσωπικό backup που είχε δημιουργηθεί από αυτό έζησαν καλά και εμείς λίγο χειρότερα. Το Τέλος (The End).

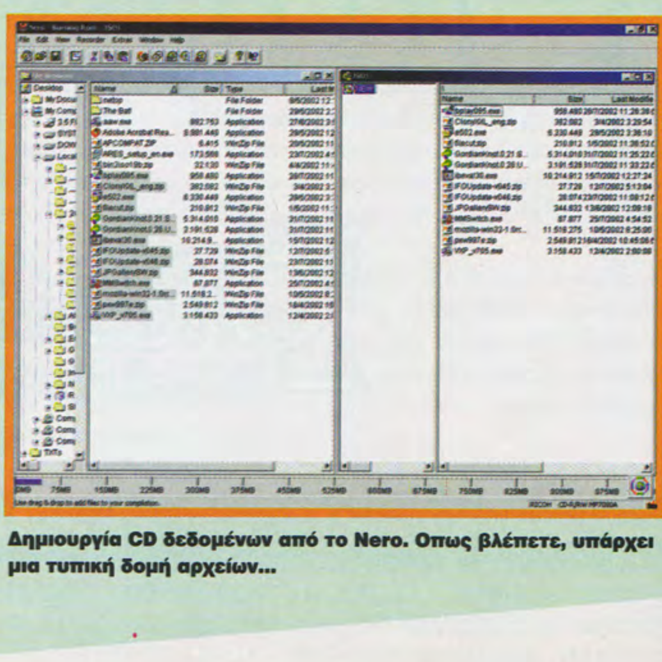
Αγαπητοί φίλοι, αναγνώστες, Χάρη. Συναντιόμαστε και πάλι αυτό το μήνα μέσα από τις σελίδες αυτού του περιοδικού, κλείνοντας το θέμα του DVD Ripping που τόσο πολύ απασχολεί τον καθένα μας. Σε αυτό το, τελευταίο οφείλω να υπενθυμίσω, μέρος του οδηγού μας, θα αναφερθούμε σε κάποιες διαδικασίες που δεν αποτελούν παρά εναλλακτικούς ή πρόσθετους τρόπους προσέγγισης του θέματος, καθώς και στο μοναδικό κομμάτι που μου διέφυγε να αναφέρω: τη "μετάφραση" των VOBs από το δίσκο. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, διότι τόσο ο χρόνος όσο και οι διαθέσιμες σελίδες είναι λιγοστές και ο δρόμος μακρύς!

ΣΥΓΓΝΩΜΗ, ΕΠΙΤΗΔΕΣ ΕΓΙΝΕ!

Πρώτα απ' όλα, οφείλω να ζητήσω συγγνώμη από καθέναν από εσάς που ακολούθησε τα βήματα που παρέθεσα ένα προς ένα, μόνο και μόνο για να κολλήσει σε ένα σημείο της διαδικασίας. Βλέπετε, κατά τη διαδικασία τροποποίησης του βίντεο παρέλειψα, ως έναν βαθμό επίτηδες, ένα βήμα: όταν το DVD έχει μεταφερθεί στο δίσκο μας με τη μορφή VOB files και αφού το έχουμε "περάσει" με το DVD2Avi, χρειάζεται ένα επιπλέον βήμα για να μπορούμε να το φορτώσουμε σε κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας/συμπίεσης βίντεο. Αυτό το βήμα δεν είναι παρά η χρήση του VFApi Converter, που σε αρκετές περιπτώσεις συνοδεύει το DVD2Avi, όπως αρκετοί από εσάς υποψιάστηκαν. Ο λόγος που δεν είχα αναφερθεί σε αυτό ήταν διότι σκόπευα να παρουσιάσω παράλληλα με αυτή τη λύση το πολύ καλό Avisynth, που θα δείτε σε αυτές τις σελίδες, αλλά τελικά αρκετοί... "βιαστικοί" από εσάς έλαβαν, διά της οδού του e-mail, την απάντηση - που δεν είχα δώσει - στην πιο απλή των ερωτήσεων: "Πώς ανοίγει δαύτο;"...!

ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙ

Αυτόν το μήνα θα δούμε μαζί πώς μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει το Gordian Knot, το Avisynth και το Subrip, θα μιλήσουμε για τα MicroDVDs και τα formats VCD/SVCD. Για ακόμη μία φορά, θα πρωτοτυπήσουμε, διατηρώντας μια μοναδική δομή στον τρόπο με τον οποίο θα παρατεθεί αυτό το τελευταίο κομμάτι της διαδικασίας: τμήματα του κειμένου θα είναι χωρισμένα σε δύο "παράλληλες ενότητες", με τη μία να σας παρουσιάζει την πρακτική και την άλλη τη θεωρία. Εσείς θα μπορείτε να ακολουθείτε τις οδηγίες που θα σας δίνει η πρώτη και, αν δεν καταλαβαίνετε κάτι, επιθυμείτε κάποιες διευκρινίσεις ή αμφισβητείτε την κυριαρχία του παντοδύναμου Ducklord, του σκοτεινού άρχοντα των παπιών της κολάσεως (δατς μι), να ανατρέχετε στη δεύτερη. Αϊντε, για ακόμη μία φορά, ξεκινάμε.



Δημιουργία CD δεδομένων από το Nero. Οπως βλέπετε, υπάρχει μια τυπική δομή αρχείων...

Μην ξεχνάτε

Οταν πλέον έχει γραφτεί το δισκάκι σας (και μόνο τότε), μπορείτε να διαγράψετε όλα τα αρχεία της ταινίας από το δίσκο σας. Εκτός αν έχετε... χώρο για πέταμα!

VIDEOCD Ή VIDEO ΣΤΟ CD;

Δύο απολύτως διαφορετικές καταστάσεις, που πολλοί παρερμηνεύουν, είναι τα formats VideoCD και CD με βίντεο. Οταν ετοιμάζουμε μια ταινία με μία από τις μεθόδους που μέχρι τώρα παρουσιάσαμε, αυτή έχει τη μορφή ενός αρχείου AVI, κωδικοποιημένου με έναν αλγόριθμο συμπίεσης. Πρακτικά, όμως, παραμένει ένα αρχείο υπολογιστή. Για να το γράψουμε, λοιπόν, σε ένα CD, επιλέγουμε από την αγαπημένη μας εφαρμογή του είδους τη δημιουργία ενός "CD δεδομένων" και βάζουμε μέσα την ταινία μας και τα συνοδευτικά αρχεία της, όπως προστάζει η επιλογή μας: ως δεδομένα. Αυτά τα CDs που, επαναλαμβάνω, είναι CDs με δεδομένα ("data" για τους αγγλομαθείς ανάμεσά μας!), διαβάζονται μόνο από υπολογιστές. Τα VideoCDs, από την άλλη, είναι μια τελείως διαφορετική ιστορία. Το VCD format αποτελεί ένα υποκατάστατο των DVDs, συμπεριφέρεται με όμοιο τρόπο και, ουσιαστικά, διαφοροποιείται από αυτά εξαιτίας της χαμηλότερης ποιότητάς του, που οφείλεται στο μειωμένο αποθηκευτικό χώρο του. Τόσο τα VCDs όσο και τα S-VCDs μπορούν να θεωρηθούν "αδελφάκια" των DVDs, συνδυάζοντας μερικά από τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματά τους: μπορούν να διαθέτουν μενού, εικόνες κ.λπ., είναι απλά στη χρήση αλλά ταυτόχρονα απαιτούν την ύπαρξη του κατάλληλου player για την απεικόνισή τους. Χωρίς ένα πρόγραμμα όπως το Power DVD, ο χρήστης πρέπει να καταφύγει σε "τεχνάσματα" για να μπορέσει να δει ένα VCD στον υπολογιστή του, δεν τον εμποδίζει τίποτα, όμως, να το δει στον επιτραπέζιο VCD/DVD player του. Τα CDs με βίντεο, από την άλλη, που αναφέραμε αρχικά, δεν μπορούν με τίποτα (μα με τίποτα) να αναπαραχθούν από έναν επιτραπέζιο VCD/DVD player. Οποιος σας έχει πει το αντίθετο, προφανώς σας κοροϊδεύει, έχει πρόβλημα στον εγκέφαλο ή μια βαθύτατη ανάγκη αναγνώρισης από τους γύρω του, που τον οδηγεί στο να λέει υστερικά ψέματα. Ο λόγος είναι πως οι επιτραπέζιοι VCD και DVD players μπορούν να παίζουν δισκάκια συγκεκριμένου format, τα περιεχόμενα των οποίων είναι κωδικοποιημένα με αλγόριθμο MPEG 1/2. Δεν διαθέτουν κάποιο μαγικό τσιπάκι που να αποκωδικοποιεί DivX 3.11, 4, 5, XVid ή Windows Media και, αν και προβλέπεται πως σύντομα τέτοιες συσκευές θα κατακλύσουν την αγορά, προς το παρόν το DVD του θείου Βασίλη δεν είναι μία από αυτές. Ολα αυτά προς αποφυγή παρεξηγήσεων, αλλά και ως προσπάθεια επεξήγησης του πόσο διαφορετικά είναι τα VideoCDs από τα... Video CDs! Το πρακτικό αποτέλεσμα της θεωρίας που προαναφέραμε είναι πως οι χρήστες που δεν μπορούν - ή απλώς... βαριούνται - να μεταφέρουν τον υπολογιστή τους δίπλα στην τηλεόραση για να δουν μια ταινία ή που το πολυαγαπημένο μηχάνημά τους δεν διαθέτει έξοδο Video Out, αλλά που έχουν μια επιτραπέζια συσκευή αναπαραγωγής DVD, μπορούν να δοκιμάσουν το VCD/SVCD format.

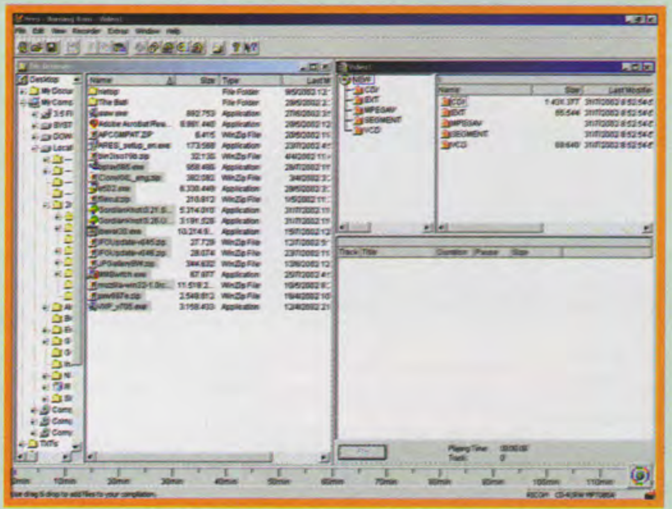
(1. Θεωρία) Δημιουργία VCD/SVCD

Για να φτιάξουμε ένα VideoCD/Super VideoCD (από εδώ και πέρα θα τα αναφέρω ως VCD και SVCD, για να μην τα μπλέκουμε με τα AVI VideoCDs που προαναφέραμε), θα πρέπει να μετατρέψουμε την ταινία μας σε format MPEG1/MPEG2 αντίστοιχα. Φυσικά, η συμπίεσή της σε αυτά τα formats δεν (και με κεφαλαία ΔΕΝ) θα πρέπει να γίνει, αφού την έχουμε συμπιέσει σε ένα άλλο format, αλλά από τις αρχικές, "ακατέργαστες" πηγές - δηλαδή τα VOB files. Η λογική είναι πως, αφού ολοκληρώσουμε όλα τα βήματα που είχαμε περιγράψει στα προηγούμενα κομμάτια σχετικά με την αντιγραφή/ μεταφορά του DVD και τη συμπίεση του ήχου, καθώς και το βήμα του DVD2Avi, "παγώνουμε" τη διαδικασία και αντί να συνεχίσουμε με τη συμπίεση με DivX, XVid ή κάτι αντίστοιχο, που ως αποτέλεσμα θα έχει ένα αρχείο AVI, χρησιμοποιούμε ένα πρόγραμμα κωδικοποίησης MPEG, που ως αποτέλεσμα έχει, τι άλλο, ένα αρχείο MPEG. Τέτοια προγράμματα είναι το XING Encoder, το TMPEG Encoder, το LSX (Ligos) encoder, καθώς και κάνα-δυο άλλα, τα ονόματα των οποίων αυτή τη στιγμή μού διαφεύγουν και τρέχουν προς τον Αλευρίτη φωνάζοντας "μπαμπά" για να σωθούν. Η αντίληψη μερικών πως, αν συμπιέσουν τις ταινίες τους με το DivX, μετά με το XVid, μετά με τα Windows Media και, τέλος, με ένα MPEG Encoder, θα τους βοηθήσει να χωρέσουν 18 ταινίες σε ένα mini-CD των 180MB παραμένει, ως είναι φυσικό, λανθασμένη, όπως οφείλουμε να σας προειδοποιήσουμε. Πριν να εκκινήσουμε τη συμπίεση της ταινίας μας, καλό είναι να επιλέξουμε μια εξωτερική πηγή ήχου, η οποία δεν θα είναι άλλη από το MP3 που έχουμε ήδη έτοιμο από τα πρώτα βήματα. Ετσι, όταν η ταινία μας συμπιεστεί σε MPEG format, θα έχει ήδη "κολλημένο" μέσα της τον ήχο. Αν σε μια προσωπική κρίση συνείδησης ξεχάσαμε να κάνουμε κάτι τέτοιο, μπορούμε (θεωρητικά) να τον "κολλήσουμε" χρησιμοποιώντας το Virtualdub, επιλέγοντας το αρχείο της ταινίας και το εξωτερικό αρχείο ήχου, ορίζοντας και τα δύο στο Direct Stream Copy και αποθηκεύοντας την ταινία μας. Ετσι, όμως, μπορεί να εμφανιστούν κάποια προβλήματα συγχρονισμού - οπότε καλό είναι να είμαστε συνετοί με τις... κρίσεις συνείδησής μας και να ενώνουμε το βίντεο με τον ήχο κατά τη διαδικασία της συμπίεσης. Οταν, επιτέλους, η ταινία μας είναι έτοιμη, επιλέγουμε μέσα από ένα πρόγραμμα εγγραφής CD, όπως το Nero, το "VCD" και "ρίχνουμε" μέσα του το αρχείο. Αφού το, όπως το Nero, πρόγραμμά μας ελέγξει το αρχείο για συμβατότητα με το VCD format, θα αρχίσει να το γράφει σε ένα τέτοιο δισκάκι, κανονίζοντας αυτόματα τη δομή του ώστε να μπορεί να παίξει και σε επιτραπέζιες συσκευές DVD/VCD player, που απλώς παίζουν ταινίες και δεν τρέχουν εφαρμογές όπως το Nero (φαίνεται πολύ πως εμείς προτιμήσαμε το Nero;!).

Προσοχή!

Σε ορισμένους επιτραπέζιους VCD players οι ταινίες παίζουν "σπαστά" ή με προβλήματα. Αν σας τύχει αυτό, κωδικοποιήστε την πάλι με χαμηλότερο bitrate (non-standard VCD) και γράψτε το CD σε χαμηλή ταχύτητα (2x μέχρι 8x).

Προτού ξεκινήσουμε την αναλυτική περιγραφή της διαδικασίας συμπίεσης σε MPEG, να αναφέρουμε πως το ίδιο το Nero περιλαμβάνει ένα εσωτερικό υποπρόγραμμα συμπίεσης βίντεο



Δημιουργία VideoCD από το Nero. Υπάρχει ήδη μια έτοιμη δομή, ενώ το πρόγραμμα δέχεται μόνο την προσθήκη αρχείων συμβατών με το format - στην πλειονότητά τους MPEG βίντεο.

Μην ξεχνάτε

Αν προσπαθείτε να δημιουργήσετε ένα VideoCD, μπορείτε να χωρέσετε σε αυτό ένα αρχείο MPEG που υπερβαίνει το "συνηθισμένο χώρο του CD". Ενα CD των 700MB χωράει μέχρι και 735-740MB ταινίας!

σε MPEG format. Με αυτό είναι δυνατόν να "πετάξουμε" ένα AVI στο Nero και το ίδιο να το κωδικοποιήσει, έτσι ώστε να μπορεί να γραφτεί σε VCD. Αυτή η λύση, όμως, δεν παρέχει καθόλου έλεγχο στο χρήστη και έτσι δεν θα αναφερθούμε σε αυτήν.

(1. Πράξη) VCD στην πράξη

Ξεκινάμε το μαγικό ταξίδι μας εκκινώντας το TMPEG Encoder. Επιλέγουμε ως Video Source το "ψεύτικο" αρχείο βίντεο του DVD2Avi και ως Audio Source το MP3 που έχουμε δημιουργήσει. Δίνουμε στο "Output File Name" το σημείο του δίσκου και το όνομα του αρχείου που θέλουμε να βρούμε, έπειτα από αρκετές ώρες την ταινία μας και μετά κάνουμε ένα επιτηδευμένο κλικ στο κουμπάκι Load που βρίσκεται κάτω δεξιά στο βασικό παράθυρο της εφαρμογής. Οδηγούμε το Requester που θα εμφανιστεί στο φάκελο όπου βρίσκεται το TMPEG Encoder και, από εκεί, στο φάκελο "Templates", όπου επιλέγουμε έναν από τους διαθέσιμους τύπους ρυθμίσεων. Οι καλύτεροι, απλοί και συνηθισμένοι, λαμβάνοντας πάντα υπόψη και τα ελληνικά δεδομένα του τηλεοπτικού σήματος, είναι οι "PAL" VCD και SVCD. Οταν επιλέξουμε έναν από αυτούς, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο "Setting" του προγράμματος. Στο πρώτο από τα tabs αλλάζουμε το Motion Search Precision στην ανώτερη δυνατή ρύθμιση (Highest Quality), ενώ, αν η ταινία μας είναι interlaced (σας είχα πει να προσέχετε τι λέει το DVD2Avi, δεν σας το είχα πει;), ενεργοποιούμε από το tab "Advanced" τη λειτουργία Deinterlace και ορίζουμε το Video Source Type ως Interlaced. Αφήνουμε όλα τα άλλα ως έχουν, επιστρέφουμε στο βασικό περιβάλλον του προγράμματος και κάνουμε κλικ στο Start. Υστερα από ορισμένες ώρες, ένα αρχείο MPEG θα μας περιμένει για να το γράψουμε σε ένα άγραφο δισκάκι με μια εφαρμογή όπως το Nero (χεχέ!)

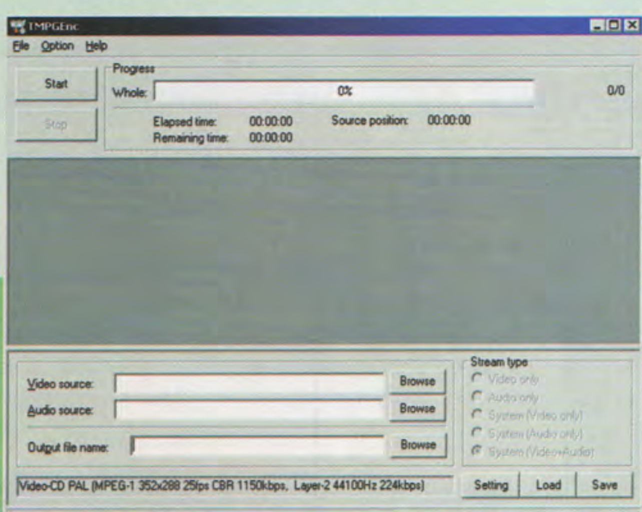
(2. Θεωρία) Ο "μεταφραστής" Avisynth

Ενα από τα πλέον άγνωστα-γνωστά προγράμματα στο χώρο του DVD Ripping ακούει στο όνομα Avisynth. Αν και αποτελεί συνοδευτική λύση πολλών προγραμμάτων, το Avisynth δεν είναι "άμεσα γνωστό" στους περισσότερους χρήστες, κυρίως για έναν λόγο: δεν έχει interface. Το Avisynth αποτελείται από κάποιες εισόδους παραμέτρων στη Registry και, κυρίως, από ένα DLL, και η χρήση του γίνεται μέσα από αρχεία κειμένου που περιέχουν εντολές για τη λειτουργία του. Ο χρήστης μπορεί με αυτό να εκτελέσει ένα σωρό εξειδικευμένες λειτουργίες, αλλά εμείς θα δούμε μόνο την πλέον βασική από αυτές: το άνοιγμα αρχείων. Ο λόγος που θα αναφερθούμε σε αυτήν είναι διότι το Avisynth μπορεί να μεταφράζει "on-the fly" διάφορα formats αρχείων βίντεο, έτσι ώστε να διαβάζονται από εφαρμογές που κανονικά δεν θα τα υποστήριζαν. Ετσι, μπορούμε να ανοίξουμε "άμεσα" τα VOB files ενός DVD μέσα από το Virtualdub ή ακόμη και το Premiere!

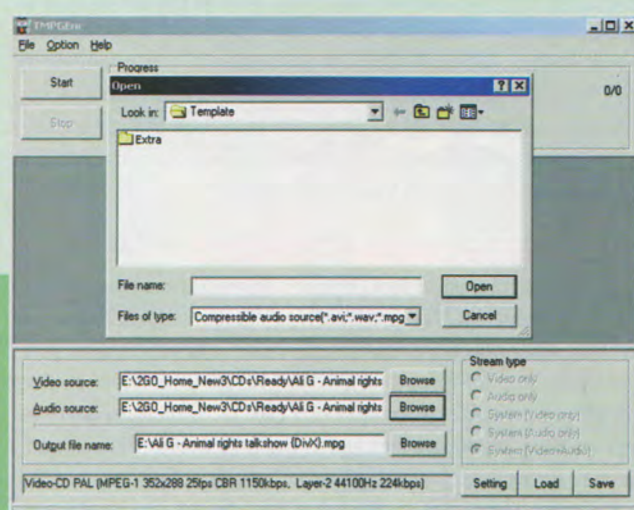
(2. Πράξη) "Σκριπτάροντας" το Avisynth

Αφού εγκαταστήσουμε το Avisynth, αντιγράφοντας το DLL του στο Windows\System και, κλικάροντας το REG file που το συνοδεύει, πηγαίνουμε στο σημείο όπου έχουμε αντιγράψει το DVD μας και κάνουμε δεξί κλικ μέσα από τον Explorer σε ένα κενό σημείο του παράθυρου. Εκεί επιλέγουμε "New Text File" (notepad) και του δίνουμε ένα χαρακτηριστικό όνομα. Ανοίγουμε το αρχείο μέσα από το notepad και πληκτρολογούμε, όπως ακριβώς το βλέπετε:

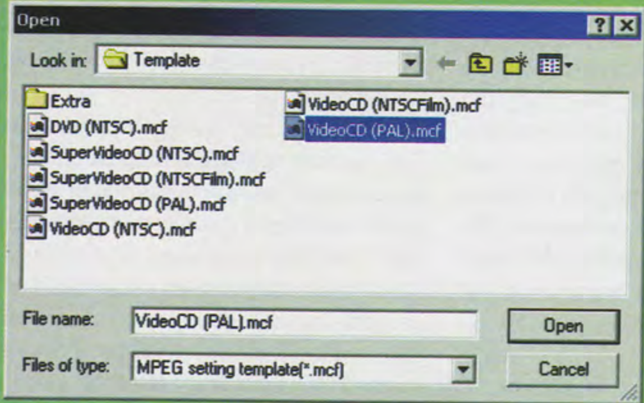
DirectShowSource("c:\path\name1.vob")+"DirectShow Source("C:\path\name2.vob"), αντικαθιστώντας το "c:\path\name1. vob" με ολόκληρο το path και το όνομα του πρώτου VOB, το "c:\path\name2.vob" με αυτό του δεύτερου VOB κ.λπ. Φυσικά, μπορούμε να προσθέσουμε όσα "+" θέλουμε, ενώνοντας έτσι σε ένα αρχείο εικονικού AVI όλα τα VOBs του DVD μας! Κατόπιν αυτού, σώζουμε το αρχείο μας σε ένα σημείο του δίσκου, δίνοντας ένα όνομα όπως "MyDVD.avs". Μετά μπορούμε να επεξεργαστούμε τα VOBs σε όποιο πρόγραμμα θέλουμε, φορτώνοντας σε αυτό όχι τα VOB files, αλλά το text/AVS αρχείο που δημιουργήσαμε! Να τονίσω πως αυτό θα πρέπει να είναι αποθηκευμένο με κατάληξη AVS (AViSynth) και όχι txt.



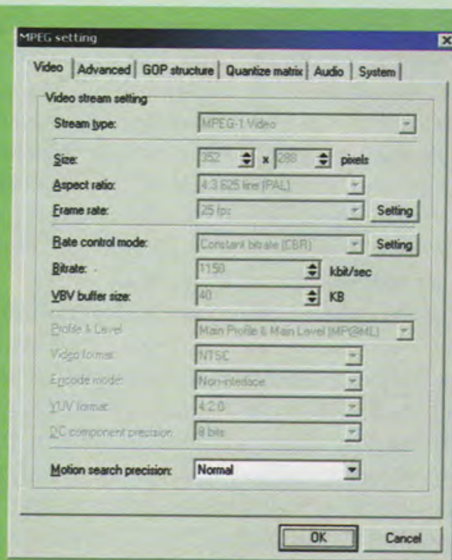
Για να συμπιέσουμε την ταινία μας σε VCD format χρειαζόμαστε ένα πρόγραμμα δημιουργίας MPEG βίντεο. Το TMPEG Encoder είναι ένα από αυτά!



Αφού έχουμε φορτώσει σε αυτό την ταινία μας (ουσιαστικά το αρχείο μετατροπής), προσθέτουμε ως ήχο το ήδη έτοιμο αρχείο MP3.



Για να μας διευκολύνει, το TMPEG Encoder παρέχει έτοιμα κάποια σετ ρυθμίσεων, ανάλογα με τον τύπο MPEG βίντεο που θέλουμε να δημιουργήσουμε. Φορτώνουμε, λοιπόν, αυτό που μας ταιριάζει και...



...Αμέσως βλέπουμε πως οι περισσότερες επιλογές "κλειδώνουν" (γίνονται γκρι) για να το ακολουθούν. Το μόνο που μας μένει είναι να επιστρέψουμε στο βασικό παράθυρο και να εκκινήσουμε τη συμπίεση!

(3. Θεωρία) Γόρδιος Δεσμός; Πώς;

Ενα από τα λίγα προγράμματα που κατάφεραν να καθιερωθούν σε χαρακτηριστικά μικρό διάστημα, το Gordian Knot (Γόρδιος Δεσμός στα ελληνικά), παρέχει στο χρήστη το 99% της κορυφαίας ποιότητας του Nandub δίχως την... ταλαιπωρία της λεπτομερούς ρύθμισής του! Αποτελεί, δε, τον καλύτερο τρόπο συμπίεσης βίντεο που μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει μέχρι σήμερα για να δημιουργήσει κορυφαία αποτελέσματα χωρίς πολύ κόπο. Τι είναι, όμως, το Gordian Knot και πώς δουλεύει;

Ουσιαστικά, το Gordian Knot μπορεί να θεωρηθεί ως μία υπερεξελιγμένη πρόσοψη για το Nandub. Με αυτό ο χρήστης παίρνει το εικονικό αρχείο που έχει δημιουργήσει το DVD2Avi, του προσθέτει τον συμπιεσμένο ήχο, δηλώνει πόσο επιθυμεί να είναι το τελικό μέγεθός του και η εφαρμογή αναλαμβάνει να τον καθοδηγήσει στη σωστή ρύθμιση των υπόλοιπων παραμέτρων: ανάλυση, bitrate, τρόπος "αλλαγής μεγέθους" της ταινίας κ.λπ. Ουσιαστικά, δηλαδή, το Gordian Knot αναλαμβάνει να εφαρμόζει τους άγραφους κανόνες του DVD Ripping τη στιγμή που αρχίζει η διαδικασία, έτσι ώστε ο χρήστης να μην "ξεφεύγει" από αυτούς, προσπαθώντας να... χωρέσει το Ben Hur σε μία δισκέτα! Αυτό, όμως, από μόνο του δεν θα αρκούσε για να καταστήσει το Gordian Knot αναγκαίο. Βολικό, σίγουρα, αναγκαίο, όμως, όχι. Εδώ έρχεται η δεύτερη φύση του προγράμματος.

Οταν οι ρυθμίσεις ολοκληρωθούν, ο χρήστης φορτώνει τα αρχεία που έχουν παραχθεί στο Nandub και εκτελεί το πρώτο από τα δύο περάσματα που είναι αναγκαία για τη βέλτιστη συμπίεση της ταινίας. Πριν, όμως, να συνεχίσει στο δεύτερο πέρασμα, επισκέπτεται για ακόμη μία φορά το Gordian Knot. Σε αυτό φορτώνει το αρχείο που έχει παραχθεί από το πρώτο πέρασμα και η εφαρμογή ελέγχει αν η συμπίεση όντως θα διεξαχθεί καλά ή αν το τελικό αποτέλεσμα θα είναι όπως τα ρούχα του Πατρίκου όταν δοκίμασε να κλέψει το Syberia από τον Τσουρινάκη. "Ποιο το κέρδος", θα με ρωτήσετε, "αν έχουμε ήδη φάει 8 ώρες με το πρώτο πέρασμα;" Η απάντηση είναι απολύτως εμφανής και λογική: γλιτώνουμε άλλες 8 για το δεύτερο πέρασμα! Στο κάτω-κάτω, το Gordian Knot δεν μας υποχρεώνει να ακυρώσουμε τη συμπίεση. Απλώς μας προειδοποιεί πως το τελικό αποτέλεσμα δεν θα είναι αρκετά καλό. Η λύση είναι η αλλαγή κάποιων ρυθμίσεων - όπως της ανάλυσης του τελικού αρχείου ή της αύξησης του διαθέσιμου χώρου - και η συνέχιση ή επανάληψη της διαδικασίας, ανάλογα με το ποιες παραμέτρους "πειράξαμε". Οσο για το αν αξίζει, για να δούμε... Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που προσπαθεί να αυτοματοποιήσει, όσο αυτό είναι δυνατόν, τη χρήση του δυσκολότερου προγράμματος συμπίεσης βίντεο. Τα παραγόμενα αποτελέσματα εκτοπίζουν κάθε DVDx, Flask MPEG και τα αντίστοιχά τους, ενώ το τελικό μέγεθος της ταινίας είναι, χάρη σε αυτό, ως έναν βαθμό προβλεπόμενο. Τι άλλο θέλετε;

(3. Πράξη) Κορυφαία ποιότητα, απλές κινήσεις!

Πρώτα απ' όλα, φυσικά, ξεκινάμε το Gordian Knot. Οπως θα δείτε, στην πρώτη σελίδα του προγράμματος υπάρχουν κουμπιά-σύνδεσμοι για τρεις από τις γνωστότερες εφαρμογές του χώρου: το Smart Ripper και το VStrip, που αναλαμβάνουν τη μεταφορά ενός DVD στο δίσκο, και του DVD2Avi που ασχολείται με τη μετατροπή των παραγόμενων αρχείων σε ένα ψευδό-AVI format. Εμείς ήδη έχουμε αναφέρει πώς μπορούν να ολοκληρωθούν αυτά τα βήματα και έτσι μπορούμε να προχωρήσουμε στη χρήση της εφαρμογής. Μοναδικό ψεγάδι στη διαδικασία το γεγονός πως πολλές φορές το Gordian Knot απαιτεί τα ενδιάμεσα αρχεία να είναι φτιαγμένα από την έκδοση του DVD2Avi που το συνοδεύει. Αν, λοιπόν, η δική μας έκδοση είναι παλαιότερη, μπορεί να χρειαστεί να επαναλάβουμε τη διαδικασία. Μπερδεγουέι, συνεχίζουμε δυναμικά.

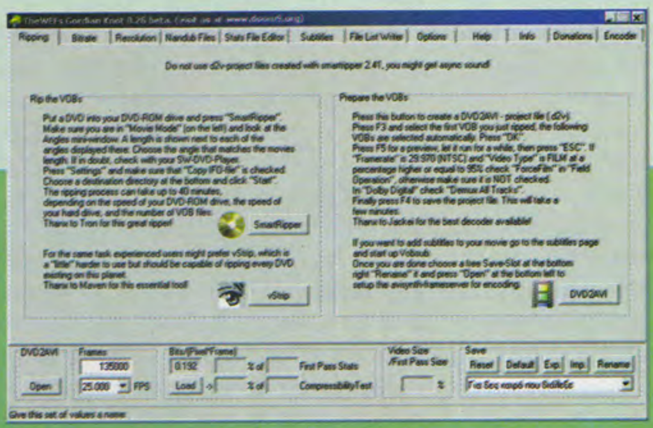
Κάνουμε κλικ στο "Rename", κάτω δεξιά, και δίνουμε το όνομα της ταινίας μας. Μετά, κάνουμε κλικ στο "Open d2v" κάτω αριστερά και φορτώνουμε το αρχείο που δημιούργησε το DVD2Avi. Από το πεδίο "Audio A", στο δεύτερο tab, κάνουμε κλικ στο "Select" και επιλέγουμε το αρχείο ήχου της ταινίας μας, το οποίο μπορεί να είναι ένα συμπιεσμένο MP3, ή κρατάμε το original AC3 αρχείο της ταινίας μας - ό,τι πρέπει αν στοχεύουμε σε δύο CDs και θέλουμε να κρατήσουμε το πολυφωνικό, υψηλής ποιότητας ηχητικό σήμα της. Ορίζουμε στο Total File Size (κάπου... επάνω δεξιά!) πόσο χώρο

θέλουμε να καταλαμβάνει η ταινία - μην ανησυχείτε, το Gordian Knot υπολογίζει μαζί και τον ήχο! - και επιλέγουμε, από το Interleaving (στο μέσο και δεξιά), τον τύπο του αρχείου ήχου που θα χρησιμοποιήσουμε. Μετά, φέρνουμε μπροστά το παράθυρο όπου απεικονίζεται η ταινία μας και ορίζουμε πως θέλουμε να το βλέπουμε resized. Μεταβαίνουμε και πάλι στο βασικό παράθυρο και από εκεί στο επόμενο tab, με όνομα "Resolution". Εκεί διαλέγουμε τον τύπο της ταινίας μας (16x9 ή 4x3 στις περισσότερες περιπτώσεις) και κοιτάμε έντονα το Bits/Pixel*Frame που βρίσκεται στο κάτω τμήμα του προγράμματος μέχρι να καταλάβουμε τις υπνωτιστικές αρετές του! Οταν βαρεθούμε να το κοιτάμε ή αφού ξυπνήσουμε από την απογευματινή σιέστα μας, κάνουμε κλικ στο κάτω βελάκι της παραμέτρου Width x Height μέχρι αυτό να "χάσει το χρώμα του", δείχνοντάς μας πως δεν θα υπάρχουν προβλήματα κατά τη συμπίεση. Ουσιαστικά, αυτή η αναλογία είναι ένας... "μπακάλικος" τρόπος υπολογισμού τού πόσο καλή θα βγει η ταινία, ο οποίος ελέγχει πόσα pixels βρίσκονται στην οθόνη (pixels * frame) και πόσα bits (το γνωστό bitrate) θα χρειάζονται για να κωδικοποιηθούν. Οσο μεγαλύτερη η ανάλυση τόσο περισσότερο bitrate απαιτείται για την κωδικοποίησή της. Αν δεν θέλετε να μειώσετε την ανάλυση αλλά το Gordian Knot προειδοποιεί πως το τελικό αποτέλεσμα δεν θα είναι καλό, αυτό σημαίνει πως δεν θα υπάρχει αρκετό bitrate για την κωδικοποίησή της, που με τη σειρά του σημαίνει πως ή πρέπει να κατεβάσετε την ανάλυση ή να "ανεβάσετε" τα MB που θα πιάνει το τελικό αρχείο. Με την ευκαιρία, κάντε ένα κλικ στο πλήκτρο Autocrop, ώστε να αφαιρεθούν αυτόματα οι μαύρες γραμμές από την ταινία!

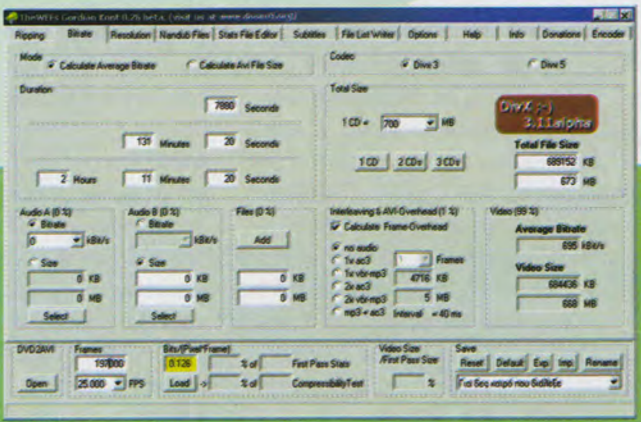
Επειτα απ' όλα αυτά, εμφανίζουμε το παράθυρο απεικόνισης του προγράμματος και από τον slider που βρίσκεται στο κάτω τμήμα του πηγαίνουμε στην αρχή των credits τέλους (το κειμενάκι που λέει "ποιοι παίζουν" ντε!). Εκεί κάνουμε κλικ στο "Set credits start" και μετά, από το μενού του ίδιου παράθυρου, πηγαίνουμε στις επιλογές αποθήκευσης. Ορίζουμε το Resizing στο Precise Bicubic και, αν η ταινία μας είναι interlaced (μας το είχε πει το DVD2Avi... σας τα έλεγα εγώ!), ενεργοποιούμε ένα από τα διαθέσιμα φίλτρα. Το κατώτερο είναι, συνήθως, και το καλύτερο. Μετά επιλέγουμε "Save" και σώζουμε σε ένα σημείο του δίσκου ένα αρχείο ρυθμίσεων. Τέλος πρώτου μέρους!

Αφού κάνουμε minimize το Gordian Knot, φορτώνουμε το Nandub. Από το μενού File ανοίγουμε το αρχείο AVS που έσωσε το Gordian Knot και από το ίδιο μενού επιλέγουμε το Load Settings. Οδηγούμε το Requester στο σημείο όπου είναι εγκατεστημένο το Gordian Knot, όπου θα βρούμε έναν φάκελο με όνομα Nandub. Μέσα σε αυτόν υπάρχουν 4 αρχεία με settings. Φορτώνουμε το "1st pass" και μετά, και πάλι από το μενού File, επιλέγουμε το ομώνυμο "First Pass" του Nandub. Δίνουμε όνομα αρχείου, πατάμε "OK", "Save", "Κάν' το ντε" ή το αντίστοιχο της εφαρμογής και πάμε για tea στη φύση. Σε 2-4-8-30 ώρες, ανάλογα με την ταχύτητα του υπολογιστή μας, το πρώτο πέρασμα της ταινίας θα έχει τελειώσει. Τέλος και του δεύτερου μέρους!

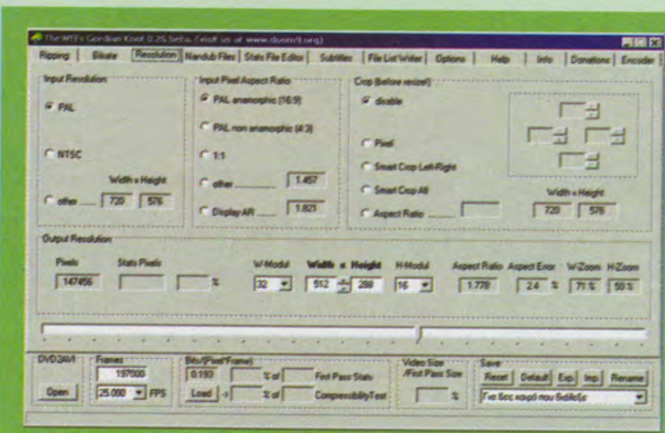
Το Nandub, μετά το πρώτο πέρασμα, θα έχει δημιουργήσει ένα αρχείο με κατάληξη "stats". Φέρνουμε, λοιπόν, και πάλι το Gordian Knot στο desktop μας (ελπίζω να μην το είχατε κλείσει). Πηγαίνουμε στο tab που ακούει στο όνομα "Nandub Files" και επιλέγουμε το Open από το πεδίο "Nandub Stats File". Αμέσως το Gordian Knot θα υπολογίσει τα αρχικά συμπεράσματά του σε σχέση με το αποτέλεσμα του πρώτου περάσματος και θα μας πει, έγκυρα πια, αν είναι δυνατόν να συμπιεστεί η ταινία μας όπως θέλαμε. Αυτό, και πάλι, δεν μας το λέει με ομιλία, κινούμενα σχέδια ή παίζοντάς το στο πιάνο, αλλά με τον ίδιο χρωματικό κωδικό που αναφέραμε παραπάνω (για δες, βγήκε και στιχάκι!). Ετσι, αν το bits/pixels*frame κυμαίνεται μεταξύ του 0,65 και 0,75, όλα θα πάνε τέλεια. Αν είναι μεγαλύτερο, τότε θα μπορούσαμε να είχαμε επιλέξει μια μεγαλύτερη ανάλυση, ενώ αν είναι μικρότερο, θα πρέπει ή να χαμηλώσουμε την ανάλυση ή να αυξήσουμε το μέγεθος του τελικού αρχείου. Εδώ θα πρέπει και πάλι να ξεκαθαρίσουμε κάτι: Αν αυξομειώσουμε το μέγεθος του τελικού αρχείου, μπορούμε να συνεχίσουμε στο δεύτερο πέρασμα χωρίς προβλήματα. Αν, όμως, αλλάξουμε την ανάλυση, θα πρέπει να επαναλάβουμε και το πρώτο πέρασμα - αφού οι στατιστικές που έχουν παραχθεί αφορούν σε διαφορετικό αριθμό pixels. Τέσπα, έστω πως όλα έχουν πάει καλά! Επιλέγουμε (είμαστε στο tab "Nandub Files", αν δεν το θυμάστε) το "Save" από το πεδίο "Nandub Encoding Control Files" και μεταβαίνουμε στο tab "Stats File Editor", όπου κάνουμε κλικ στο "Calculate" επάνω αριστερά. Σώζουμε το αποτέλεσμα που θα δημιουργηθεί και... Υστερα από αυτά, και για να το θέσουμε απλά, τελειώνει και το τρίτο μέρος και πάμε στο τέταρτο και τελευταίο!



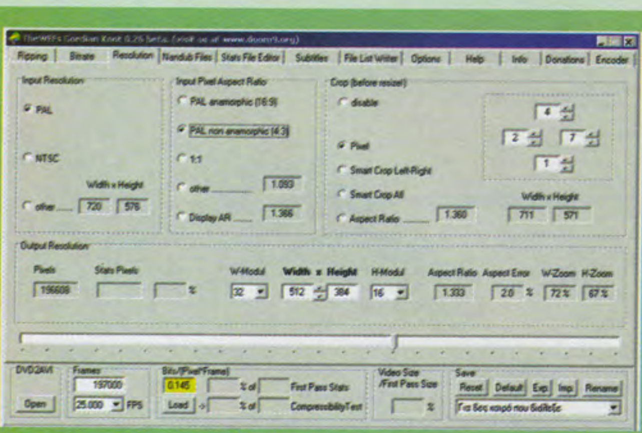
Αφού εκκινήσουμε το Gordian Knot, ορίζουμε το όνομα της ταινίας μας και φορτώνουμε το αρχείο που έχει δημιουργήσει το DVD2Avi.



Μεταβαίνοντας στο tab "Bitrate", ορίζουμε το μέγεθος που θέλουμε να έχει η ταινία μας και επιλέγουμε το αρχείο ήχου που θα τη συνοδεύει.



Από το tab "Resolution" μειώνουμε την ανάλυση μέχρι το πρόγραμμα, από το πεδίο bits/pixel*frame, να μας πληροφορήσει πως η ποιότητα θα είναι ικανοποιητική.



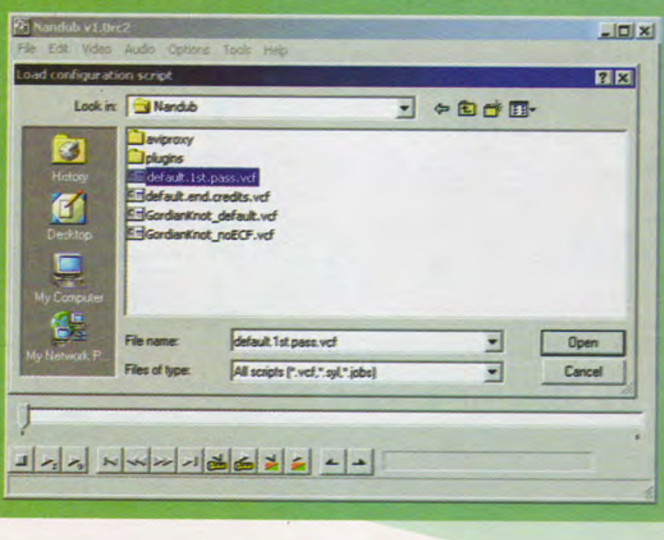
Με την ευκαιρία, ορίζουμε, επίσης, τα "borders" της ταινίας μας (γίνεται αυτόματα με την επιλογή "Autocrop"), καθώς και τις ρυθμίσεις ανάλυσης και αναλογίας της εικόνας.

Φορτώνουμε στο Nandub, μέσα από το φάκελο το Gordian Knot, τα "GKnot Default Settings" και, αν δεν είναι ήδη φορτωμένο, το αρχείο AVS που είχαμε δημιουργήσει. Πηγαίνουμε στο μενού Audio και από εκεί φορτώνουμε το αρχείο MP3 ή AC3, που θα αποτελέσει τον ήχο της ταινίας μας. Μετά, από το μενού Video, πηγαίνουμε στα SBC Settings. Εκεί, πηγαίνουμε στο τελευταίο tab και φορτώνουμε το ECF file (Encoding Control File) που έσωσε πριν από λίγο το Gordian Knot. Μετά, πηγαίνουμε στο tab "Bitrate Curve" και στο "Encode Using" φορτώνουμε το δεύτερο αρχείο που δημιούργησε το Gordian Knot. Αυτό θα έχει δύο νούμερα στο όνομά του, εκ των οποίων το ένα θα είναι το 270. Αυτό το νούμερο θα πρέπει να φροντίσετε να υπάρχει στο "Minimum Allowed Bitrate" του tab "DivX" της εφαρμογής. Το άλλο νούμερο, που δεν είναι σταθερό και είναι το bitrate που υπολόγισε το Gordian Knot πως απαιτείται για τη σωστή κωδικοποίηση της ταινίας, θα πρέπει να το ορίσετε "χειροκίνητα" στο ίδιο tab, στο πεδίο "Bitrate". Αυτά ήταν όλα! Πατάμε OK, πηγαίνουμε στο μενού File του Nandub και σώζουμε την ταινία μας μέσα από το "Save Avi". Πάπαλαααα! Περιμένετε κάνα τεταρτάκι (ώρες!) να συμπιεστεί και είστε έτοιμοι! Τώρα μπορείτε να τη δείχνετε σε όλους τους φίλους σας για να ζηλεύουν. Την ταινία εννοώ.

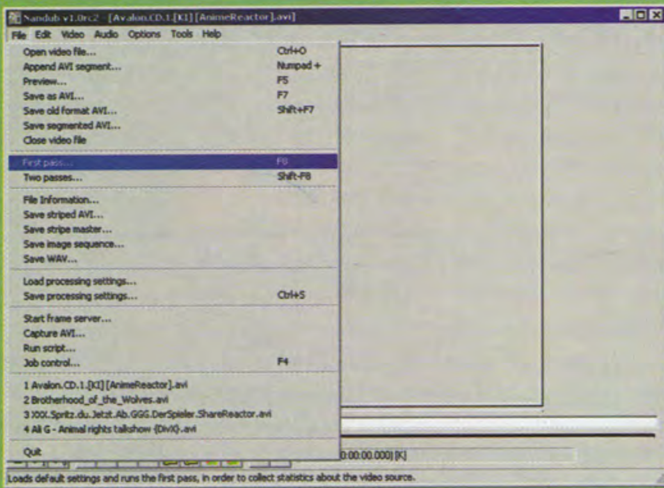
(4. Θεωρία) DVD και υπότιτλοι

Ενα από τα βασικότερα στοιχεία των DVDs είναι οι 140 και... βάλε γλώσσες για τις οποίες παρέχονται υπότιτλοι. Εντάξει, μπορεί να υπερβάλω λίγο, αλλά η αλήθεια είναι πως είναι από τα πλέον βολικά στοιχεία τους, αφού συν τοις άλλοις είναι προσαρμόσιμοι! Σε αρκετές εφαρμογές - αλλά όχι σε όλες - ο χρήστης μπορεί να ορίσει το πού και πώς (και... αν!) θα εμφανίζονται υπότιτλοι σε μια ταινία, δυνατότητα που μέχρι τώρα δεν υπήρχε σε πιο συμβατικά μέσα (λέγε με "βιντεοκασέτα"). Ενιγουέι, το να θέλει κανείς να αντιγράψει και τους υπότιτλους από ένα DVD είναι απολύτως λογικό: Δεν ξέρουν όλοι πολωνικά για να καταλάβουν τις υπαρξιακές αναζητήσεις σας στην κουλτούρα ξένων πολιτισμών. Μπορεί να θέλετε να δείτε μια ταινία με έναν φίλο σας που δεν ξέρει καν αγγλικά, οπότε... Οπότε, για να καταλήγουμε κάπου και να... βγάλω και εγώ το ψωμί μου, αξίζει να τους ριπάρετε και αυτούς, μαζί με την εικόνα και τον ήχο. Υπάρχει, όμως, ένα μικρό πρόβλημα.

Εικόνες. "Τι εικόνες;" θα μου πείτε, οπότε θα σας απαντήσω: "Οι υπότιτλοι είναι εικόνες" για να σας μπλέξω περισσότερο. Αντίθετα με το τι θα φάνταζε γενικώς λογικό στο συνηθισμένο κομπιουτερά, οι υπότιτλοι στις ταινίες DVD δεν αποτελούνται από ένα αρχείο κειμένου, αλλά από πολλές, διαφορετικές εικόνες που προβάλλονται ανά συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα, τα οποία έχουν οριστεί κατά τη δημιουργία του DVD. Εμείς, για να μην "τραβάμε" από το DVD εικόνες - που είναι και απαιτητικές σε χώρο - ακολουθούμε μια άλλη λύση, που ονομάζεται OCR. Ας είναι καλά η τεχνολογία, αφού το OCR πραγματικά μας λύνει τα χέρια! Τα αρχικά σημαίνουν Optical Character Recognition και η τεχνολογία που ονομάζεται έτσι δεν είναι παρά ένα... Χμ. Να δω πώς θα το εξηγήσω απλά. Με το OCR, ο υπολογιστής μπορεί να ανιχνεύσει μια εικόνα για "χαρακτήρες" που εμείς του έχουμε εξηγήσει πως αντιστοιχούν σε κάποιους άλλους χαρακτήρες. Ετσι, αν ο υπολογιστής συναντήσει σε μια εικόνα τέσσερις τεμνόμενες γραμμές, καταλαβαίνει πως είναι ο χαρακτήρας "#", αν συναντήσει μια τελεία πάνω



"Ξεχνάμε" για λίγο το Gordian Knot, κάνοντάς το minimize, και μέσα από το Nandub φορτώνουμε το αρχείο AVS και τις default ρυθμίσεις 1st pass του Gordian Knot.



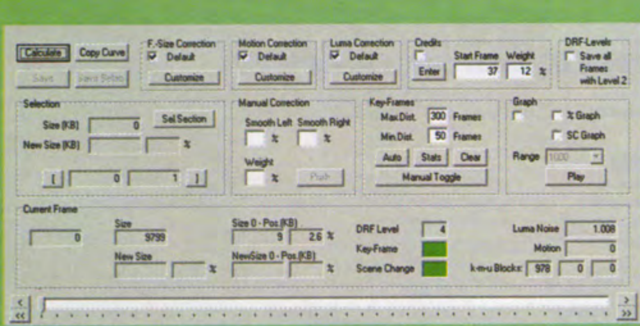
Εκκινούμε τη διαδικασία "πρώτου περάσματος" από τη σχετική επιλογή στο μενού file.

από μια άλλη, καταλαβαίνει πως πρόκειται για άνω/κάτω τελεία, ενώ, φυσικά, τίποτα δεν τον εμποδίζει και από το να αναγνωρίζει τους κανονικούς χαρακτήρες μιας γραμματοσειράς. Ετσι, ο υπολογιστής μας "διαβάζει" τις εικόνες και αποθηκεύει τα περιεχόμενά τους ως κείμενο!

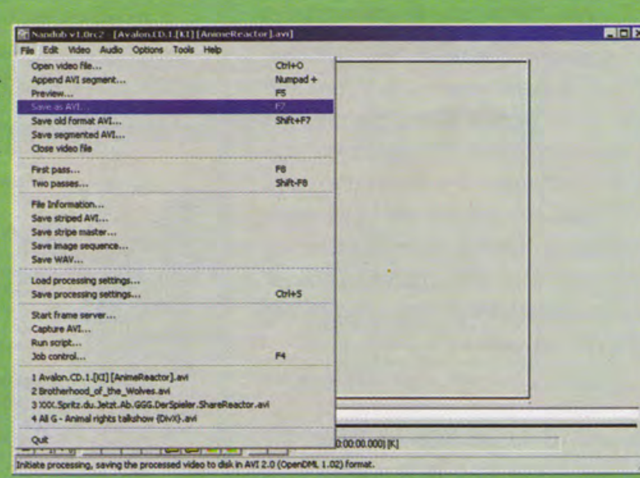
Στο χώρο του DVD Ripping, λοιπόν, έχουν κάνει την εμφάνισή τους κάποια προγράμματα OCR που διαβάζουν τις εικόνες με τους υπότιτλους, αναγνωρίζουν το κείμενο που περιέχεται σε αυτές και το σώζουν σε ένα αρχείο κειμένου. Αυτό το τελικό αρχείο περιλαμβάνει, εκτός από το κείμενο της ταινίας και κάποιους χρονικούς κώδικες, βάσει των οποίων οι υπότιτλοι εμφανίζονται και εξαφανίζονται. Τα πιο διαδεδομένα προγράμματα που ολοκληρώνουν αυτή τη διαδικασία είναι το SubRip, SubRipper (ναι, άλλο το ένα και άλλο το άλλο!) και VobSub. Οι δε υπότιτλοι στην ταινία μας μπορούν να έχουν δύο μορφές: ξεχωριστά αρχεία κειμένου που παίζουν, μέσω του player, ταυτόχρονα με την ταινία, ή "κολλημένοι" επάνω σε αυτήν. Λόγω του ότι η πρώτη λύση είναι καλύτερη από όλες τις απόψεις (αφού διατηρεί όλα τα χαρακτηριστικά των DVD υπότιτλων), εμείς ασχολούμαστε μόνο με αυτήν.

(4. Πράξη) Γράμμα-γράμμα και... τελεία!

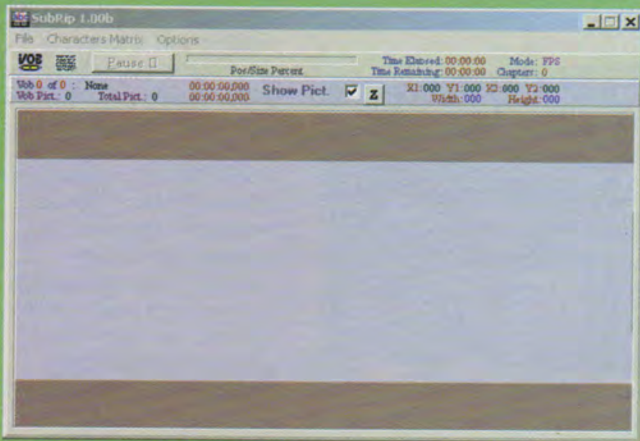
Για να... βουτήξουμε τους υπότιτλους από ένα DVD, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε ένα πρόγραμμα που να ειδικεύεται σε αυτή τη διαδικασία. Κατά γενική ομολογία, το πλέον ολοκληρωμένο πρόγραμμα του είδους είναι το SupRip, το οποίο αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε. Αφού τρέξουμε το SubRip, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο "Load Ifo" και διαλέγουμε το βασικό αρχείο IFO της ταινίας μας. Αν δεν επιλεγούν αυτόματα, κάνουμε κλικ στο εικονίδιο με το δισκάκι που αναγράφει "Add Vobs" και προσθέτουμε, επίσης, τα βασικά VOB της ταινίας. Μετά, επιλέγουμε από το επάνω τμήμα του εμφανισθέντος παράθυρου τη γλώσσα των υπότιτλων και, απλώς, πατάμε Start. Η διαδικασία ανίχνευσης ξεκινά, αλλά σύντομα παγώνει, παρουσιάζοντάς μας την πρώτη από τις εικόνες δοκιμαστικά. Εδώ υπάρχει η μικρή πιθανότητα να... μη βλέπουμε τίποτα! Σε αυτή την περίπτωση αλλάζουμε τη χρωματική κωδικοποίηση των υπότιτλων - από τις διαθέσιμες που μας παρέχει το πρόγραμμα - και συνεχίζουμε. Σύντομα το πρόγραμμα θα εμφανίσει την πρώτη γραμμή υπότιτλων και θα αρχίσει να μας ρωτά ποιος είναι κάθε χαρακτήρας. Εμείς θα πρέπει υπομονετικά να "διδάξουμε" το πρόγραμμα ώστε να... μάθει να διαβάζει (ω, δεν θέλω ποτέ μου να γίνω δάσκαλος!). Ετσι, τα επόμενα 10 λεπτά της ώρας θα τα φάμε με χαζομάρες, όπως "το Α είναι Α", "το Β είναι Β" και "Αννα, να ένα μήλο". Σιγά-σιγά, όμως, το πρόγραμμα θα σταματήσει να μας ρωτά, αφού θα ξέρει ότι το Α, όπως του είχαμε πει, αντιστοιχεί στο χαρακτήρα "Α" και πως η Αννα έφαγε το μήλο, οπότε και θα μας... αφήσει στην ησυχία μας, απλώς ρωτώντας μας ποιος είναι ο ακαταλαβίστικος χαρακτήρας με τα δύο κυκλάκια και τις τρεις αγκύλες που εμφανίζεται επί της οθόνης, όπου, περιστασιακά, και εμείς δεν θα γνωρίζουμε τι να του απαντήσουμε! Οταν η διαδικασία ολοκληρωθεί, δεν (ΔΕΝ) κλείνουμε το πρόγραμμα, αλλά από το κά-



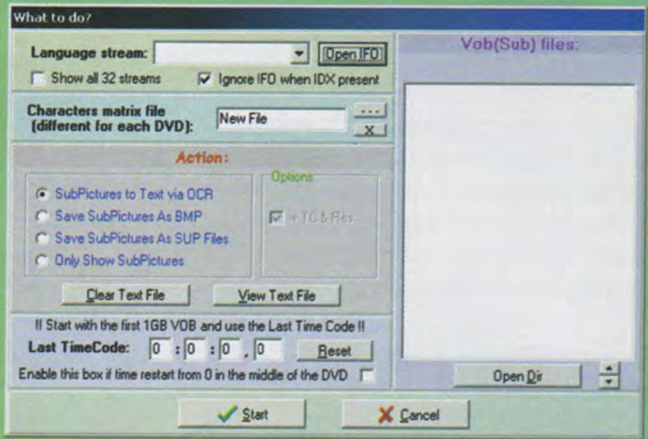
Οταν η διαδικασία τελειώσει, επιστρέφουμε στο Gordian Knot και ελέγχουμε αν οι ρυθμίσεις μας είναι εντάξει. Αν ναι, αποθηκεύουμε δύο νέα αρχεία από τα tabs Nandub Files και Stats File Editor και...



...αφού τα φορτώσουμε στο Nandub (και προσθέσουμε τον ήχο), συνεχίζουμε με το δεύτερο πέρασμα. Αυτό ήταααν!



Το SubRip μας καλωσορίζει... Για δες, βρε παιδί μου, που δεν... γεμίζει το μάτι!



Αφού φορτώσουμε τα IFO, τα VOB και τα λοιπά... συμπράγκαλα, εκκινούμε τη διαδικασία.

τω παράθυρο επιλέγουμε την αποθήκευση υπότιτλων. Αφού τους σώσουμε σε ένα αρχείο... πάει και αυτόοο!

ΕΝΑ MICRO ΤΕΛΟΣ

Ενα δάκρυ θολώνει το μάτι μου καθώς πληκτρολογώ αυτές τις τελευταίες γραμμές, γνωρίζοντας πως εδώ και πέντε μήνες έκανα ό,τι μπορούσα για να σας δείξω τον καλύτερο δυνατό τρόπο με τον οποίο να ριπάρετε ταινίες. Σεβάστηκα τη δυνατότητα επιλογής που πρέπει να έχει ο καθένας και σας παρουσίασα πολλούς και διαφορετικούς τρόπους, ανέλυσα δύσκολα και δύσχρηστα προγράμματα. Δάκρυα χαράς, όμως, έχουν κυριεύσει και τα μάτια του Κράτσα και του Κλάδη που, επιτέλους, απαλλάσσονται από τον ενοχλητικό Dorklord, και έτσι θα γλιτώσουν τις μισές σελίδες του περιοδικού από τη βιντεάδικη θεματολογία. Αποχαιρετώντας σας, λοιπόν, θα σας δώσω ένα τελευταίο, μικρό αλλά σημαντικό κομμάτι γνώσης, που θα σας βοηθήσει να τελειοποιήσετε τις ριπιές σας, δίνοντάς τους αυτό το κατιτί που θα τις ανεβάσει στο επόμενο επίπεδο τελειότητας. Αυτό το κάτι που θέλετε (τι Pink Floyd και κουραφαλέξαλα), λοιπόν, είναι τα κεφάλαια!

Εχετε πια απαλλαγεί από τον Κουραφαλέξαλο, έχετε σκίσει το "PC Master" και είστε έτοιμοι να γράψετε την ταινία σας σε CD, ξεχνώντας και αυτήν την περιπέτεια. ΜΗ! ΟΧΙ ακόμη! Πρώτα θα πρέπει να την "περάσετε ένα χεράκι" από το INI Editor του MicroDVD. Αυτό είναι ένα συνοδευτικό πρόγραμμα του MicroDVD, που αναλαμβάνει να δημιουργήσει ανεξάρτητα, πρόσθετα INI files, που περιγράφουν στον player πώς να παίξει την ταινία μας. Αν εξαιρέσουμε τις εξειδικευμένες δυνατότητές τους, στις οποίες, τελικά, δεν θα αναφερθούμε λόγω του ότι: α) απαιτούν πολλή δουλειά και χρόνο, β) δεν είναι και τόσο χρήσιμες και γ) θα με σκοτώσει ο Κράτσμαν αν φάω περισσότερες σελίδες, η πιο χρήσιμη λειτουργία του είναι ο ορισμός κεφαλαίων!

Τρέχουμε, λοιπόν, το MicroDVD INI Editor που βρίσκεται στο φάκελο Tools, όπου έχουμε εγκαταστήσει την εφαρμογή, και επιλέγουμε το μαγικό ραβδάκι του Wizard. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί πατάμε Next και αμέσως ορίζουμε το φάκελο όπου βρίσκεται η ταινία μας, τον τίτλο της και έναν τυχαίο αριθμό αναγνώρισής της (ID String). Ταυτόχρονα, επιλέγουμε αν αποτελείται από πολλά CDs ή όχι και ορίζουμε το πόσα. Με ένα Next μεταφερόμαστε σε ένα άλλο παράθυρο, όπου ορίζουμε μόνο (να το ξεκαθαρίσω, ΜΟΝΟ) τα Avi-Names της ταινίας μας, επιλέγοντας το/τα αρχεία που την αποτελούν. Με ακόμη ένα Next εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο, όπου και ενεργοποιούμε τα Subtitles και Chapters. Το επόμενο Next είναι και αυτό που μας ενδιαφέρει. Φορτώνουμε την ταινία μας στο Virtualdub/Nandub και τη βάζουμε να παίζει ή, αν είμαστε "γρήγοροι" και τη θυμόμαστε, "πηδάμε" σε διάφορα σημεία της, όπου πιστεύουμε πως μπορούμε να τη χωρίσουμε σε κεφάλαια. Αντιγράφουμε το frame number που ξεκινά το πρώτο από τα κεφάλαια (λογικά το 0, που είναι και η αφετηρία της ταινίας μας) και το ορίζουμε στο INI Editor, δίνοντας αριστερά τον αριθμό και δεξιά τον τίτλο που θέλουμε. Με ένα κλικ στο "Add" το κεφάλαιο περνά στη λίστα. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία ορίζοντας όσα κεφάλαια επιθυμούμε και, όταν είμαστε έτοιμοι, πατάμε και πάλι το Next. Από αυτό το παράθυρο ορίζουμε το αρχείο των υπότιτλών μας και, αν το επιθυμούμε (που βασικά δεν είναι αναγκαίο), κάποιες από τις υπόλοιπες παραμέτρους και, με ένα τελευταίο Next, ολοκληρώνουμε τη διαδικασία με ένα Save and Open INI file. Τώρα, μέσα από το MicroDVD, μπορούμε να ενεργοποιούμε/ απενεργοποιούμε άμεσα τους υπότιτλους της ταινίας μας, καθώς και να μεταπηδάμε μεταξύ των chapters της, χρησιμοποιώντας τις αντίστοιχες λειτουργίες της εφαρμογής.

Με αυτά, επίσημα πια, τελειώνει αυτή η σειρά άρθρων. Ελπίζω να τη χαρήκατε όσο χάρηκε και ο Κλάδης όταν έμαθε πως, επιτέλους, τελείωσα! Επειδή δεν είμαι αρκετά καλός στους αποχαιρετισμούς, θα σας πω απλώς ένα "καλά να περνάτε" και θα κλείσω αυτή την... περιπέτεια με την υπενθύμιση του e-mail μου, darklord@compupress.gr, όπου μπορείτε να με βρείτε για περαιτέρω διευκρινίσεις ή επίλυση αποριών σχετικά με τη διαδικασία. Το μόνο που έχω να ζητήσω από εσάς είναι μια μικρή χάρη: Αν τα μηνύματά σας δεν έχουν άμεση σχέση με τομείς του κειμένου, αλλά με εργαλεία που δεν έχουν αναφερθεί, καλύτερα είναι να επικοινωνείτε μαζί μου μέσω του e-mail Decreational_Realms@hotmail.com, αφού έτσι θα μπορώ να σας απαντώ εκτενέστερα σχετικά με θέματα που δεν μπορώ να καλύψω, εξαιτίας έλλειψης χρόνου αλλά και εξοπλισμού επεξεργασίας βίντεο, από τα γραφεία του "PC Master". Αυτά, και όπως λέω πάντα... Μη χαθούμε!

PC

Αλληλογραφια

Φίλοι μου,
Ελπίζω να περάσατε όμορφα και ανέμελα φέτος το καλοκαίρι. Δεν θα σας ευχηθώ, πάντως, "καλό χειμώνα", αφού οι διακοπές δεν τέλειωσαν ακόμη και δεν θα ήθελα να σας φέρω... άσχημες σκέψεις στο μυαλό! Αυτόν το μήνα έχουμε αρκετές ενδιαφέρουσες επιστολές, ενώ, όπως δείχνουν τα πράγματα, το νομοσχέδιο για την απαγόρευση των computer games, με το οποίο ασχολήθηκε τον προηγούμενο μήνα η στήλη "Μεταξύ Μας", σας απασχολεί, και δίκαια. Ας σταματήσω, όμως, εδώ την πολυλογία μου – στη συνέχεια, ο λόγος ανήκει σε εσάς!

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

THE... BLINKING DEVIL!

Χαιρετώ το αγαπημένο μου περιοδικό!

Κατ' αρχάς, να συστηθώ. Το όνομά μου είναι Γιώργος, οι φίλοι με φωνάζουν Gani (το γιατί, μην το ψάχνετε) και είμαι από την Αλεξανδρούπολη (σκασίλα σας!!!).

Σειρά έχουν τα σαφώς καλά λόγια για το περιοδικό (ή, όπως συνηθίζουν να τα ονομάζουν κομψότερα, γλειψίματα!!), αλλά εγώ σαν καλό παιδί θα πρωτοτυπήσω και θα αφήσω να εννοηθούν τα καλύτερα! Κύριε Σαρκ-Σατ, γερά με το μαστίγιο... θα ήθελα να το δοκιμάσω από κοντά, αλλά είμαι μικρούλης ακόμα (17) για συντάκτης του περιοδικού... αν και, όχι να το παινευτώ (LOL), αλλά είμαι αρχισυντάκτης στο σχολικό περιοδικό και εφαρμόζω, με επιτυχία, τα κινεζικά βασανιστήρια! Σας τα προτείνω. Είναι σαφώς αποτελεσματικότερα από τα μαστίγια και κάνουν καλύτερη δουλειά (να δείτε πώς θα τρέχουν οι κακόμοιροι οι συντάκτες μ' ένα αυγό βραστό κάτω από τη μασχάλη! Χε, χε! - διαβολικό γέλιο!). Ναι, καλά το καταλάβατε, τόση ώρα που παραμιλάω, είμαι FAN σας! Χα χα!



Υστερα από όλη αυτήν την ώρα φλυαρίας, ας περάσουμε στο ψητό (όχι συντάκτη, αυτόν τον κρατάμε για μετά τα γεμιστά στο φούρνο, κάτι σαν φρούτο ένα πράγμα!)

Είμαι αναγνώστης σας πολύ καιρό και είναι ντροπή που το λέω, αλλά σας έγραψα με αφορμή το game The Devil Inside που μας κάνατε δώρο στο τεύχος Ιουνίου, το οποίο, μόλις πήρα από το περίπτερο, και παρόλο που γράφω αύριο μαθηματικά, Πανελλήνιες, αποφάσισα να του ρίξω μια ματιά. Σαφώς απογοητευμένος από το αποτέλεσμα, αποφάσισα να σας γράψω για να μου λύσετε ένα πρόβλημα με την κάρτα γραφικών μου (αν και δεν είμαι απόλυτα σίγουρος εάν είναι εκεί το πρόβλημα). Λοιπόν, ακούστε τι γίνεται: Μόλις ξεκινάω το game και πατήσει ο ήρωας στα πόδια του, όλο το γύρω περιβάλλον εκτός του δαπέδου αναβοσβήνει!!! Σαν τα λαμπάκια της Βανδή ένα πράγμα (πού τη θυμήθηκα αυτήν), αλλά μπορώ και βλέπω και μέσα από τοίχους, πέτρες κ.λπ... Είναι πολύ ενοχλητικό και δεν μπορώ να παίξω το παιχνίδι.

Σας εκλιπαρώ να μου δώσετε μία λύση σύντομα... με e-mail, αν γίνεται, γιατί θέλω να απολαύσω το παιχνίδι. Το έχει ο φίλος μου και με κοροϊδεύει γιατί μπορεί να το παίξει και εγώ όχι... μπου χου! (κλάμα, για να γίνω πιο πιστευτός και να δω μία απάντηση στο mail μου όσο πιο γρήγορα γίνεται).

Α, κύριε Σαρκ-Σατ, βασίζομαι στο μαστίγιό σας! Και σας υπόσχομαι ένα βιβλίο με φρέσκιες ιδέες βασανιστηρίων κατευθείαν από την Κίνα στα γραφεία σας, αν ανταποκριθείτε σύντομα (ελπίζω αυτοί οι ελεεινοί συντάκτες σας να μην παραπετάξουν το γράμμα μου στο trashcan, γιατί θα φέρω 2 βιβλία στα γραφεία σας για να δούνε αυτοί! Χαχα, ξέρω από εκφοβισμούς εγώ. Με έχετε εκπαιδεύσει καλά μέσα από το περιοδικό)!

Sorry για το τεράστιο γράμμα μου... Τώρα, αν θέλετε το δημοσιεύετε (θα ήθελα, πάντως, να δω το πρώτο μου γράμμα δημοσιευμένο, για να παίρνουμε κι εμείς τα παιδάκια θάρρος προκειμένου να σας γράφουμε συχνότερα...).

THANKS προκαταβολικά για τη δημοσίευση και την άμεση απάντηση μέσω mail (για να μην περιμένω ως τον άλλο μήνα, ο άμοιρος, για να παίξω το game)!

Sarkofago_Kanissaki σας χαιρετάει! See Ya!!! (το nick μου στο IRC... αν σας πετύχω καμιά φορά...)

scrooge_1313@hotmail.com

Φίλε Γιώργο,

Πάρε το μαστίγιο και... αυτομαστιγώσου 40 φορές! Εβαλες το patch που δώσαμε; Ακολούθησες τις οδηγίες του "troubleshooting" στις CD-ROM pages; Εμ... δεν τα έκανες όλα αυτά! Τέλος πάντων, συγχωρείσαι για πρώτη φορά, κοίτα, όμως, να πας καλά στις

ΒΙΑ ΚΑΙ... ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ!

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι χρόνια αναγνώστης σου και είπα να σου γράψω και εγώ τις απόψεις μου γύρω από διάφορα θέματα που απασχολούν όλους εμάς, τους κατόχους ενός PC.

Κατ' αρχάς, να αναφέρω ότι όλοι εκεί στα γραφεία του "PC Master" εδώ και χρόνια κάνετε καταπληκτική δουλειά, καλύπτοντας όλες τις ανάγκες κάθε PC user. Λοιπόν, θα ξεκινήσω με ένα θέμα που ανά τακτά χρονικά διαστήματα παρουσιάζεται στις ειδήσεις των καναλιών ως φλέγον ζήτημα της κοινωνίας μας. Αναφέρομαι, φυσικά, στη βία στα παιχνίδια υπολογιστών. Κάθε φορά που ένα χαζό Αμερικανάκι βγαίνει στους δρόμους μ' ένα πιστόλι στο χέρι και σκοτώνει αδιακρίτως επειδή, όταν ήταν μικρό η γιαγιά του δεν έφτιαχνε την κλασική μηλόπιτα, τότε ξεσπά ένα κύμα λασπολογίας με στόχο τα PC games και κατ' επέκταση τους υπολογιστές. Βγαίνει κάθε άσχετος και υποστηρίζει ότι τα παιχνίδια εθίζουν τους νέους, τους απομονώνουν και τους αγριεύουν. Είναι, βλέπετε, αυτή η ευθυνοφοβία της ελληνικής (και όχι μόνο) κοινωνίας. Ο καθένας επιρρίπτει ευθύνες στον άλλο. Δεν νομίζω, όμως, ότι οι υπολογιστές είναι πια τόσο επιβλαβείς: Τα PC games έχουν ένα, και μόνο σκοπό, τη διασκέδαση, και είναι σίγουρο ότι τον έχουν πετύχει. Το μόνο που μπορεί να πει κάποιος είναι ότι δεν προωθούν ηθικές αξίες. Αυτό το παραδέχομαι (παρότι αυτό δεν πρέπει να γίνεται από τα παιχνίδια αλλά από φορείς, όπως το σχολείο και η οικογένεια). Πράγματι, πότε είδατε για τελευταία φορά ένα παιχνίδι πραγματικά ώριμο; Ενα παιχνίδι με "ηθικά" αινίγματα, που να απαιτεί βαθύ φιλοσοφικό διαλογισμό και "συνετή" (εξιδανικευμένη) εμφάνιση της βίας και του ερωτικού συναισθήματος; Το τελευταίο που θυμάμαι ήταν το Azrael's Tear.

Ενα άλλο μεγάλο θέμα είναι η A.I. Υπάρχει μια πληθώρα ορολογιών που έχουν "κακοποιηθεί" από τις κατασκευάστριες εταιρείες. Η virtual reality είναι μία από αυτές, η true 3D είναι μια άλλη. Πέρα από αυτά, τα κάπως ξεπερασμένα, υπάρχει και μια άλλη high-tech-sounding phrase, που να είστε σίγουροι ότι οι εταιρίες θα την κάνουν "καραμέλα" μέχρι να ξεπεραστεί και αυτή. Αναφέρομαι στην τεχνητή νοημοσύνη. Η τεχνητή νοημοσύνη είναι κάτι που (δυστυχώς) μόνο οι Ιάπωνες και οι Αμερικανοί μπορούν να λένε ότι κατέχουν ως γνώση (στις έξυπνες βόμβες και τα τανκ). Παράλληλα developers σε όλο τον κόσμο προσπαθούν να λύσουν το εξής πρόβλημα: Το ότι η τεχνητή νοημοσύνη είναι αδύνατον να έχει εφαρμογή σε ένα μη νοήμον περιβάλλον και, όπως όλοι ξέρουμε, δεν υπάρχει και πολλή λογική στα PC games. Τι εννοώ λέγοντας λογική στα παιχνίδια; Απλώς μια συνεπή και αξιόπιστη σχέση μεταξύ αιτίου και αποτελέσματος. Για παράδειγμα, στην πραγματική ζωή, όταν περπατάς στο δρόμο με ένα πιστόλι στο χέρι μπροστά από έναν αστυνομικό, αμέσως θα συλληφθείς ή θα σε πυροβολήσουν. Παρόλ' αυτά, αν είσαι ο Snake Solid, ο ικανότατος παίκτης του Metal Gear Solid, μπορείς να κρυφτείς σε ένα χαρτόκουτο και να κατρακυλήσεις στις σκάλες. Τότε οι φύλακες δεν θα αντιληφθούν τίποτα... Σε ένα racing game, γιατί εγώ θα πρέπει πάντα να έχω την τέλεια racing line, να διαλέγω τα σωστά λάστιχα και να μπαίνω στα pits όταν τελειώνουν τα καύσιμα ή τρακάρω, ενώ οι CPU drivers δεν κάνουν το ίδιο; Οταν παίζω ένα RTS ή RPG, γιατί οι σύμμαχοί μου σκοτώνονται "under friendly fire", ενώ οι αντίπαλοι δεν αντιμετωπίζουν ανάλογα προβλήματα;

Δεν είναι απλώς άδικο. Είναι η αντίθεση του A.I. Κατά τη γνώμη μου, αν εξαιρέσουμε το άριστο Black & White, δύσκολα μπορεί κάποιος να βρει ένα παιχνίδι στο οποίο να έχει γίνει τουλάχιστον η προσπάθεια για ενσωμάτωση της real world λογικής.

Συνεχίστε την καλή δουλειά!

CasusBelli
Casus7@hotmail.com



Φίλε μας,

Ως προς το πρώτο θέμα που θίγεις, τα παιχνίδια αυτού του είδους είναι όντως δυσεύρετα. Φαντάζομαι, πάντως, ότι το Syberia, που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος, θα είναι μάλλον του γούστου σου (δες και το demo του αυτόν το μήνα). Οσο για την A.I., δεν νομίζω πως θα δούμε θεαματικές εξελίξεις τα επόμενα χρόνια - και, για να είμαστε ειλικρινείς, τελικά ίσως και να μη χρειάζεται: Το παιχνίδι πρέπει να είναι παιχνίδι, όχι αναπαράσταση της κανονικής ζωής. Εάν φτάσουμε στο σημείο να παίζουμε και να αισθανόμαστε, π.χ., σαν να συμμετέχουμε πραγματικά σε έναν πόλεμο, με κάθε λεπτομέρεια, θα προσφέρουμε το έρεισμα στους κάθε λογής "ειδικούς" να γεμίσουν τα τηλεοπτικά παράθυρα, μιλώντας για κινδύνους από την ωμή και ρεαλιστική βία στα games και δεν συμμαζεύεται... Και, μεταξύ μας, τότε θα έχουν δίκιο να τα λένε αυτά, αφού κανείς δεν μπορεί να προβλέψει τις επιπτώσεις της υπέρβασης των ορίων που σήμερα υπάρχουν ανάμεσα στην πραγματικότητα και την εικονική έκφανσή της, όπως αυτή παρουσιάζεται μέσα από τα computer games. Καλύτερα τα παιχνίδια να μείνουν παιχνίδια και η ζωή, ζωή...

εξετάσεις, αλλιώς θα σε επισκεφτεί η Angelina για τα περαιτέρω...

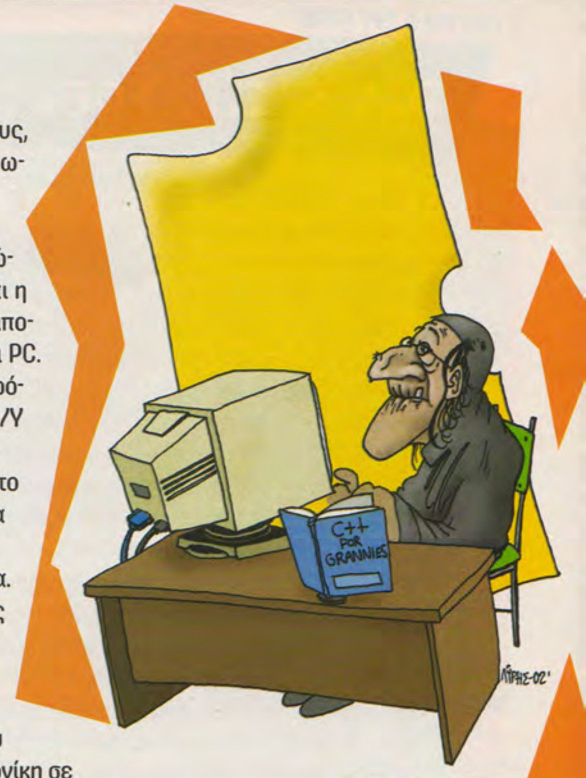
Κατά τ' άλλα, περιμένω τα βιβλία που μου υποσχέθηκες - η γνώση είναι πάντοτε καλοδεχούμενη. Α, και το αυγό σε ποια μασχάλη το βάζεις; Τη δεξιά ή την αριστερή; Περίμενε, Χαρούλη, μη φεύγεις, μια νέα συνταγή μαγειρικής θέλω απλώς να δοκιμάσω. Δεν θα πονέσει...

ΤΟ ΧΑΜΕΝΟ FEELING

Αγαπητό "PC Master",

(όντως αγαπητό, αφού από το 3ο τεύχος μού κρατάς συντροφιά) αφορμή γι' αυτό το γράμμα είναι η κατάσταση που επικρατεί στο χώρο των PCs τα τελευταία 6-7 χρόνια. Αγαπητοί φίλοι, δυστυχώς χάθηκε ο ρομαντισμός και από το δικό μας χώρο, όπως και από τόσους άλλους (μουσική, σινεμά κ.ά.). Αυτό το "underground feeling" που υπήρχε με τους Η/Υ τη δεκαετία του '80 και στις αρχές του '90 έσβησε για πάντα. Πλέον μετράει και στο δικό μας χώρο το χρήμα πάνω από την αγάπη, το μεράκι και αυτό το χομπίστικο κλίμα που υπήρχε τότε. Για μετρήστε πόσοι πρωτοπόροι του χώρου τα παράτησαν; Πολλοί, πάρα πολλοί. Εταιρείες που έγραψαν τη δική τους ιστορία, έσβησαν. Τι να θυμηθώ πρώτα; Τους Άγγλους που είχαν τότε τα πρωτεία (βλ. Sinclair κ.ά.), ενώ τώρα οι καπιτάλες Αμερικανοί έκαναν την κοινότητα των Η/Υ παζάρι;

Για μένα, φίλοι μου, ίσως το πιο σημαντικό πράγμα που συνέβαλε στη μετατροπή των Η/Υ από χόμπι σε σκληρό οικονομικό ανταγωνισμό ήταν η καθιέρωση των Windows ως λειτουργικού συστήματος. Όλα απλοποιήθηκαν. Το τόσο σταθερό, αλλά δύσχρηστο για τους ανίδεους, DOS παραγκωνίστηκε για χάρη των Windows. Τώρα πλέον και η γιαγιά μου μπορεί να πάρει PC.



Είμαι 24 χρόνων και με Η/Υ ξεκίνησα να ασχολούμαι το 1988. Τότε τα πράγματα ήταν όμορφα. Θυμάμαι πως κατέβαινα κάθε Σαββάτο από το χωριό μου στη Θεσσαλονίκη σε ένα μαγαζάκι, όπου μαζευόμασταν όλοι οι Pcάδες και οι Amigάδες, και γινόταν το σώσε. Ο καθένας προσπαθούσε να "την πει" στον άλλο για το ποιο είναι το καλύτερο μηχάνημα. Βγάζαμε listings για παιχνίδια σε Amstrad CPC (άλλη αγάπη και αυτή), προσπαθούσαμε να ανταλλάξουμε κάνα προγραμματάκι σε Basic, διαβάζαμε PIXEL (πάει και αυτό) και όλα

ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (http://www.pcmaster.gr/forum/).

@ PC MASTER: ΤΟ OPEN SOURCE ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ!

ΝΑΙ! ΝΑΙ! ΕΥΡΗΚΑ! ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ!!! Κατάφερα, τελικά, να δώσω μια απάντηση στο φλέγον αυτό θέμα που απασχολεί τους κακόμοιρους τους PC users εδώ και μερικά χρόνια (από το '89 για την ακρίβεια): ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΑ ΤΟ PC MASTER; Θα σας πω εγώ τι είναι: Ενα open source περιοδικό! Πώς έχουμε open source λειτουργικά, όπου ο καθένας προσθέτει και αναβαθμίζει το όλο project, κάνοντάς το τελικά καλύτερο, έτσι και το "PC Master" είναι το μόνο περιοδικό που δέχεται τις απόψεις των αναγνωστών του και αν είναι άξιες υλοποίησης, τις πραγματοποιεί!

n3a

@ HENNA TATOOS

Μόδα... του καλοκαιριού είναι τα henna tatoos, και γιατί να μην είναι, άλλωστε, αφού και φθηνά είναι, και παντού τα κάνεις, και ώρα πολύ δεν θέλουν, και πολύ όμορφα είναι. Το θέμα είναι ότι πολλές φορές είναι και επικίνδυνα. Η henna, όπως γνωρίζετε, είναι φυτό και η σκόνη του δεν παρουσιάζει παρενέργειες κατά την επαφή της με το δέρμα. Για να γίνει το tatoo, χρησιμοποιείται henna και λεμόνι. Πολλοί πλανόδιοι (να πω 9 στους 10;) χρησιμοποιούν black henna, για να έχουμε όλοι το όμορφο, σκούρο μαύρο και γυαλιστερό αποτέλεσμα. Cool, έτσι;

Το θέμα είναι ότι δεν υπάρχει φυσική μαύρη henna. Η black henna που χρησιμοποιούν οι artists στο δρόμο περιέχει επιπλέον μαύρη βαφή μαλλιών, η οποία είναι πολύ βλαβερή για το δέρμα και την υγεία. Το χημικό συστατικό PPD που περιέχει, αν δεν σας προκαλέσει κάποιου μικρού ή μεγάλου τύπου δερματοπάθεια, μακροπρόθεσμα είναι ικανό να βλάψει τα νεφρά σας ή να επιφέρει ακόμη και θάνατο.

Δυστυχώς, ΔΕΝ είναι αστείο και λίγοι άνθρωποι το ξέρουν. Μερικές φορές ακόμη και αυτοί που σας κάνουν το tatoo, δεν γνωρίζουν ότι μπορεί να βλάψουν εσάς αλλά και τους ίδιους.

Στην πρώτη επαφή με το δέρμα η φυσική (αβλαβής) henna ΔΕΝ έχει μαύρο χρώμα. Ξεκινά από κόκκινο/πορτοκαλί και σταδιακά γίνεται καφέ σκούρο έως και πολύ σκούρο.

Αυτά, και να προσέχετε. :)

Ηταν ένα κοινωνικό μήνυμα από το pc-master.gr χεχε :)))

Bezalel

@ ΕΝΑ "ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ" ΘΕΜΑ

Οι εκδόσεις Μεταίχμιο (www.metaixmio.gr) διοργανώνουν εδώ και 2-3 μήνες διαγωνισμό διηγήματος με

τότε ήταν όμορφα, χομπίστικα και underground.

Κύριοι, πλέον το χομπίστικο πέθανε. Από τη στιγμή που κάθε εξάμηνο πρέπει να ξηλώνεσαι για να μένεις μέσα στις εξελίξεις, χόμπι δεν υπάρχει. Βλέπω τα πιτσιρίκια που ασχολούνται τώρα με Η/Υ και μου σηκώνεται η τρίχα. Το μόνο που τους νοιάζει είναι να κάνουν hi-score στο Counter-Strike και να πείσουν τον πατέρα να τους σπρώξει λεφτά για να πάρουν την τελευταία κάρτα γραφικών που βγήκε, μάρκας "Υπεράουα".

Αυτοί που κρατάνε αυτή τη στιγμή το underground στο χώρο των Η/Υ είναι οι demo makers και οι hackers (αν και αυτοί στην Ελλάδα σπανίζουν). Δυστυχώς, δεν μπόρεσα να κατέβω στην Πάτρα για το 3ήμερο demoparty ώστε να χαρώ όπως παλιά.

Και εσείς εκεί στο "PC Master" τι κάνετε; Εχω την ιδέα ότι προσπαθείτε να κρατήσετε το παλιό χομπίστικο στυλ, αλλά πρέπει να τρώτε πολλή πίεση από τα μεγάλα κεφάλια. Στείλατε και τη στήλη "Programming" από το χαρτί στο CD και νομίζω πως κάνατε λάθος, γιατί, πώς να το κάνουμε, άλλη αμεσότητα έχει το χαρτί και άλλη το CD. Πάντως, ευτυχώς, κατά την ταπεινή γνώμη μου, κρατάτε καλές στήλες (όπως το DO IT YOURSELF, το MODIFIED GAMING, καθώς και αυτό το καινούριο το FANZINE που μου αρέσει).

Αυτή τη στιγμή ο πολύς κόσμος χρησιμοποιεί PC όπως ακούει το τελευταίο βαθυστόχαστο κομμάτι του Ρουβά ή της Βανδή, επιφανειακά δηλαδή. Δεν το ψάχνουν το πράγμα. Τους νοιάζει μόνο να είναι καταναλωτές. Δεν ξέρω αν συμφωνείτε ή διαφωνείτε μαζί μου, αλλά εγώ έτσι το νιώθω. Οι πιο παλιοί στο περιοδικό σας όντως προσπαθούν να κρατήσουν αυτό το χομπίστικο με την όλη φάση που λέγεται Η/Υ (Τσουρινάκης, Κράτσας, Πατρίκος). Ισως να είναι και άλλοι και τους αδικώ. Συγγνώμη αν τους ξεχνώ.

Πόπο! ξεκίνησα και δεν τελειώνω. Προτού κλείσω το γράμμα, όσοι θέλουν ας επικοινωνήσουν μαζί μου (το τηλέφωνό μου είναι 0974-967601) για να προσπαθήσουμε να βγάλουμε ένα μικρό fanzine για το χώρο μας, για την περιοχή της Θεσσαλονίκης. Επειδή πολλά είπα, κάπου εδώ πρέπει να κλείσω. Ευχαριστώ που με φιλοξενήσατε και ακούσατε τις απόψεις μου. Οντως ο χώρος μας δεν είναι όπως παλιά, αλλά πιστεύω πως, αν όχι όλα, αρκετά είναι στο χέρι μας να τα κάνουμε. Προσπαθήστε εκεί στο "PC Master" να είστε όσο μπορείτε πιο αυθεντικοί. Η εμπορικότητα πάντοτε είναι παροδική στους διαφόρους χώρους (μουσική, σινεμά κ.ά.) και καταστρέφει την τέχνη.

Φιλικά,
Πασχάλης Σκουρίδης
starlord_gr@yahoo.com

Φίλε Πασχάλη,
Οταν οποιοδήποτε χόμπι περνά στα αρπακτικά νύχια των μεγάλων εταιρειών, το αποτέλεσμα είναι γνωστό εκ των προτέρων. Από την άλλη, βέβαια, αν μείνει μονάχα στους λίγους και μυημένους, το μέλλον του κρίνεται ως αβέβαιο. Δίκοπο το μαχαίρι, λοιπόν: Underground και να μη σε ξέρει κανείς ή commercial, αλλά με εξασφαλισμένη προβολή και, κατά συνέπεια, μακροβιότερη παραμονή στα "κοινά"; Η επιλογή δεν είναι πάντα εύκολη, αν και, έχοντας ζήσει την πρώτη εποχή των PCs, του gaming και του Internet, είναι αλήθεια πως δεν την αλλάζω με τίποτα

θέμα "Cyber stories" (ιστορίες σχετικά με mail, chat rooms, forum κ.λπ.).

Κάθε 10 του μήνα δημοσιεύεται μία από τις καλύτερες ιστορίες στη σελίδα τους και όταν ολοκληρωθεί ο διαγωνισμός (τον Νοέμβριο), θα γίνει η διαλογή των διηγημάτων και το 2003 θα κυκλοφορήσει ένα βιβλίο που θα περιέχει τις ιστορίες. Το έπαθλο για καθεμία από τις 10 συνολικά ιστορίες που θα δημοσιευτούν είναι 450,00 ευρώ.

Διαβάστε καμιά ιστορία να πάρετε έμπνευση....

Babis "mythos"

@ ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ

Εχω ολοκληρώσει τη δεύτερη αποστολή. Τι πρέπει να κάνω για να περάσω τις τρεις επόμενες; Ή, μήπως, η τρίτη και η τέταρτη είναι έξω από την πόλη και πρέπει να κάνω πρώτα την πέμπτη και μετά αυτές; Και, αν ναι, ποιες είναι οι απαντήσεις στις ερωτήσεις των Σοφών;

Το ξέρω ότι δεν είναι ωραίο με λύσεις, αλλά δεν ξέρω τι να κάνω. Δοκίμασα τα πάντα (αντικείμενα και ξόρκια) και παντού και δεν κατάφερα να κάνω τίποτα. Γι' αυτό, σας παρακαλώ, βοηθήστε με.

Ευχαριστώ προκαταβολικά,
raider

@ ΦΟΡΗΤΟΣ... ΗΛΙΑΚΟΣ ΦΟΡΤΙΣΤΗΣ!

Πώς σας ακούγεται ένας μικρός φορητός ηλιακός φορτιστής, με 7 διαφορετικές υποδοχές για όλα τα συνήθη ηλεκτρονικά/ηλεκτρικά είδη, όπως κινητό, walkman, MP3 player κ.λπ.;

Μόλις κυκλοφόρησε. Μπορείτε να το δείτε στη διεύθυνση http://www.isunpower.com/html/index.html με τεχνικά χαρακτηριστικά, πώς λειτουργεί κ.λπ. (απλώς πατήστε πάνω πάνω στη στρογγυλή εικόνα της κίτρινης συσκευής που λέει "product info").

Επίσης, δίνει τη δυνατότητα να ενώσεις 2 ή περισσότερους μαζί για ταχύτερη φόρτιση!

the_therion

Μια απάντηση στο φίλο που ρώτησε για τις Δέκα Δοκιμασίες: Η πλήρης λύση του παιχνιδιού, καθώς και αρκετά επιπλέον στοιχεία γι' αυτό είναι διαθέσιμα στις διευθύνσεις http://www.pcmaster.gr/columns/default.asp?Column=10&ArticleID=854 και http://www.pcmaster.gr/columns/default.asp?ArticleID=853&Column=10. Επίσης, όσοι ενδιαφέρονται να κατεβάσουν το παιχνίδι (πρόκειται για ένα adventure, το σενάριο και τους γρίφους του οποίου έγραψε ο εκλεκτός αρχισυντάκτης μας προ... αμνημονεύτων χρόνων) μπορούν να προσέρχονται ησύχως και ένας-ένας στη διεύθυνση http://www.gameweb.gr/downloads/downfile.asp?CID=2&ID=36. Θα χρειαστείτε, επίσης, το αρχείο http://www.gameweb.gr/downloads/files/aggeio.JPG (ένα παράξενο σημάδι που βρέθηκε σε ένα αγγείο της εποχής των "Δέκα Δοκιμασιών"). Check them out!

- τέτοιες αναμνήσεις δεν ξεπουλιούνται, ούτε στο βωμό του πιο αστραφτερού περιτυλίγματος!

WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE...

Αγαπητέ Βαγγέλη Κράτσα,

Σου στέλνω αυτό το μήνυμα με αφορμή την επιστολή του Αλέξανδρου Γκέκα, που δημοσιεύτηκε στη στήλη της αλληλογραφίας του τεύχους 152. Κατόπιν και της δικής σου παρότρυνσης, θέλω να δώσω και εγώ τη δική μου "ψήφο" υπέρ της δημοσίευσης άρθρου σχετικού με τον κόσμο του Star Trek. Θα είχε ενδιαφέρον αυτό να ασχοληθεί τόσο με τα σχετικά παιχνίδια όσο και με τα ίδια τα τηλεοπτικά επεισόδια και τις κινηματογραφικές ταινίες. Επίσης, όπως και με το Star Wars, θα ήταν ωραίο να συμπεριληφθεί και μία ιστορική περίληψη (αλήθεια, πού τη βρήκατε;).

Για να τοποθετηθώ κι εγώ σχετικά με τους δύο κόσμους, να πω ότι ο αγαπημένος μου είναι αυτός του Star Wars, γιατί πιστεύω πως είναι πιο ρεαλιστικός. Η κοινωνία χωρίς έχθρες, πολέμους και οικονομικά συμφέροντα, που ονειρεύτηκε ο Rodenbery, αν και είναι επιθυμητή, δεν πιστεύω πως είναι εφικτή για το ανθρώπινο είδος, όσοι αιώνες και αν περάσουν, όσο και αν εξελιχθεί αυτό. Αντίθετα, ο κόσμος του Lucas, αν και δεν αναφέρεται στον άνθρωπο ως γήινο, είναι πιο πιστευτός με τις έχθρες και τις αδυναμίες του. Οσον αφορά στους χαρακτήρες και στα δύο σύμπαντα, έχουν να επιδείξουν εκπληκτικές φιγούρες. Ο Patrick Stewart, για παράδειγμα, είναι εκπληκτικός και μακράν ο καλύτερος πλοίαρχος που έχει παρουσιαστεί στη σειρά μέχρι τώρα. Στο Star Wars και μόνο η παρουσία του Darth Vader αρκεί για να καθηλώσει και τον πιο απαιτητικό θεατή.

Λατρεύω το Star Wars αλλά και το Star Trek και δεν φαντάζεσαι την αγανάκτησή μου όταν το TV Μακεδονία σταμάτησε την προβολή του "Deep Space Nine". Οση ήταν η χαρά μου όταν το ξεκίνησε, τρεις φορές τόσος ήταν και ο θυμός μου όταν το σταμάτησε ξαφνικά και χωρίς, φυσικά, προειδοποίηση. Στο παρελθόν είχε προσπαθήσει και ο ΑΝΤ1 να το προβάλει, αλλά η ώρα που επέλεξε - τρίτη πρωινή - ήταν απαγορευτική για τον τηλεθεατή. Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί οι σοβαρές τηλεοπτικές σειρές επιστημονικής φαντασίας δεν "πιάνουν" στην Ελλάδα. Είμαστε τόσοι λίγοι πια οι θεατές που τις παρακολουθούμε; Δεν το νομίζω. Την ίδια τύχη είχε και το "Babylon 5" με το ΣΚΑΪ στην αρχή και με το Star Channel στη συνέχεια. Ευτυχώς, τα "X-Files" συνεχίζουν, προς το παρόν, παρόλο που το κανάλι δεν τα τιμά και πολύ με τις ώρες και τη συχνότητα που τα προβάλλει - όσον αφορά στο τελευταίο έχει στρώσει, πάντως.

Συγγνώμη αν μακρηγόρησα, αλλά έπρεπε κάποτε και κάπου να τα πω. Ας είναι καλά ο συνάδελφος αναγνώστης Αλέξανδρος που έδωσε την αφορμή και το αγαπημένο μας περιοδικό που παρείχε το βήμα. Ελπίζω σε δημοσίευση ώστε να παροτρυνθούν και άλλοι να γράψουν σχετικά με το θέμα.

Με εκτίμηση,
Θωμάς "Tomix" Λεοντιάδης
marvel_tomix@hotmail.com

Φίλε Θωμά,

Να είσαι βέβαιος πως δεν έχουμε ξεχάσει τους φίλους του Star Trek. Κι εμείς, άλλωστε, μεγαλώσαμε με τις περιπέτειες του Captain Kirk και των υπόλοιπων μελών του θρυλικού "Enterprise". Βέβαια, το

"PC Master" δεν είναι ένα περιοδικό επιστημονικής φαντασίας κι έτσι είναι κάπως δύσκολο να συμπεριλαμβάνουμε συχνά στην ύλη μας παρόμοια θεματολογία, ωστόσο, δεν παύουμε να κυνηγάμε τις κατάλληλες αφορμές!

ΤΙ ΚΑΡΤΑ ΕΧΩ;

Γεια σας,

Θα ήθελα να μάθω πώς μπορώ να δω ποια κάρτα ήχου έχω μέσα από τα Windows. Να τα δω όλα: εταιρεία, μοντέλο, έκδοση κ.λπ. Πώς μπορώ να το κάνω αυτό;

Ευχαριστώ για το χρόνο σας
Χρήστος "kmellos" Ματκάρης
kmellos@pathfinder.gr

Φίλε Χρήστο,
Start - Seetings - Control Panel - System - Device Manager - κλικ στην κάρτα σου και Properties. It's all there!

Η ΕΠΟΧΗ ΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΑΠΑΓΟΡΕΥΣΗΣ

Το άρθρο του προηγούμενου τεύχους στη στήλη "Μεταξύ Μας", καθώς και το αντίστοιχο "Editorial" στο site του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr/columns/default.asp?Column=10&ArticleID=905) δεν σας άφησαν αδιάφορους. Ας δούμε δύο χαρακτηριστικές αντιδράσεις αναγνωστών μας:

◆ κ. Κράτσα,

Τι παραπονιέστε εσείς για το νομοσχέδιο; Εχετε μιλήσει με το νομικό σύμβουλο της Compupress; Ενας νόμος όπως αυτός εδώ ψηφίζεται από τη Βουλή, αλλά στα δικαστήρια θα δοκιμαστεί. Σας έχω ξαναγράψει στο forum ότι πρέπει η υπόθεση να πάει στο Συμβούλιο Επικρατείας. Γιατί να είναι παράνομο δηλαδή να εγκαθιστώ και να παίζω στο προσωπικό μου υπολογιστή ή στην κονσόλα μου παιχνίδια που έχω αγοράσει; Γιατί να είναι παράνομο να πηγαίνω σε φίλους μου και να κάνουμε ένα LAN party;

Το μεγάλο πρόβλημα, όμως, θα το έχουν τα Internet cafes. Ο νόμος τούς επιτρέπει να λειτουργούν, αλλά τους απαγορεύει να παίζουν παιχνίδια στα μηχανήματα. Αυτό σημαίνει ότι εάν πάει κάποιος και παίξει στο Yahoo! σκάκι μέσα σε ένα Internet cafe, το κατάστημα θα αντιμετωπίσει δίωξη. Σα να μην έφτανε αυτό, σύμφωνα με την αρχή προστασίας προσωπικών δεδομένων, είναι παράνομο να λογοκρίνεται και να παρακολουθείται το περιεχόμενο των υπηρεσιών.

Εγώ βλέπω ότι υπάρχουν εταιρείες των οποίων τα συμφέροντα θίγονται και είναι πιθανόν να κινηθούν δικαστικώς, ώστε να πετύχουν κάποια πράγματα!

Καλό καλοκαίρι!

Γιάννης Μανωλούδης
alien@otenet.gr

◆ Sorry... μήπως κατάλαβα κάτι λάθος; Κάθομαι και διαβάζω το "Μεταξύ Μας" του τελευταίου τεύχους του "PC Master" και έχω μείνει με το στόμα ανοιχτό! Οσοι έχετε το τεύχος, πηγαίνετε στις σελ. 64-65 και διαβάστε το λίγο... Για όσους δεν έχουν αγοράσει το τεύχος, γράφω περιληπτικά το περιεχόμενο του νέου νόμου της "αγαπημένης" μας κυβέρνησης: Απαγορεύονται τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε Internet cafés και (!!!) σε ιδιωτικούς χώρους! Τι λέμε; Είμαστε με τα καλά μας; Και, σύμφωνα με τα γραφόμενα, ο νόμος έχει ήδη ψηφιστεί! Οταν λέμε ότι τά 'χουνε παίξει όλοι εκεί πέρα... Εγώ προτείνω να απαγορευτούν και άλλα "κακά" πράγματα, όπως: RPG, τράπουλα, τάβλι και σκάκι... Αϊντε! Ρόμπα θα γίνουμε πάλι! Φανταστείτε σκηνή: Ενας κατατρεγμένος gamer σε μία γωνία, μόλις έχει πάρει (λαθραία) το καινούριο, π.χ., War-

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Software

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** αυθεντικά για PC τα παιχνίδια: Tomb Raider Chronicles, Myst 3 Exile και Civilization 3. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος
Τηλέφωνο: 0977 853964

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** 25 παιχνίδια για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αριστείδης Καλαϊτζίδης
Τηλέφωνο: 0946 345392

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** γνήσια τα Jane's F-15, Ford Racing 2001, Jetfighter 4, F-16 Aggressor, Gorky 17, Quake 3. 10 ευρώ το ένα ή όλα μαζί 45 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σάββας Χρυσός
Τηλέφωνο: 03920 63509

Hardware

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** PC με PIII 560MHz, motherboard, 192MB RAM, hard disk Seagate 8,4GB, CD-ROM Acer 40x, floppy disk, Creative GeForce 2 GTS, soundcard on board, οθόνη 15", πληκτρολόγιο, ποντίκι, ηχεία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αριστείδης Καλαϊτζίδης
Τηλέφωνο: 0946 345392

ΠΩΛΕΙΤΑΙ motherboard Chaintech (ISO 9001) για επεξεργαστές Pentium 2 και Pentium 3 (FSB 100 MHz) σε άριστη κατάσταση στο κουτί της (μαζί με τους drivers). Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεοφάνης Αποστολόπουλος
Τηλέφωνο: 0938 719534

Διάφορα

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια για PC (2002 FIFA World Cup, FIFA 2001, Urban Chaos, Tomb Raider IV κ.ά.). Επίσης, τα DVDs "Υπόγεια Απειλή" και "Ελεύθερος Σκοπευτής". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Τηλέφωνο: 0938 407458
e-mail address: vertical@aias.gr

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ metal albums σε μορφή MP3. Δεκτές και ανταλλαγές (συλλογή 250 CDs). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος Σπηλιόπουλος
Τηλέφωνο: 06550 23013

craft, έχει κρύψει καλά στη φαρδιά καμπαρτίνα του μόνο το CD και προσπαθεί να το παίξει cool, καθώς προχωρεί στον κεντρικό δρόμο, μέχρι που ο αστυνομικός βλέπει με την άκρη του ματιού του μια λάμψη... Τρέχει αμέσως στον ήρωά μας... Το επιβεβαιώνει... Βγάζει τις χειροπέδες: "Κύριε δικαστά, πιάστηκε με ένα απαγορευμένο δισκίο..." "ΙΣΟΒΙΑ"!

Poukis
(PC Master forum)

✏ Φίλοι μας,

Το νομοσχέδιο, όπως διαβάσατε, ψηφίστηκε (τα περισσότερα άρθρα του ομόφωνα μάλιστα) στη Βουλή και γράφει αυτά που διαβάσατε (αν δεν το έχετε διαβάσει ακόμα, θα το βρείτε στη διεύθυνση http://www.parliament.gr/ergasies/nomosxedia/Valid-Nomosxedio/A-PAIGNIA-pap.pdf σε όλη του τη μεγαλοπρέπεια). Τώρα πια όλα θα κριθούν από τον τρόπο που θα εφαρμοστεί, καθώς, βέβαια, και από τις αντιδράσεις που θα υπάρξουν σε τυχόν παράλογες ενέργειες των εκτελεστικών οργάνων - όπως, ας πούμε, να συλλάβουν πέντε... υποψήφιους τρομοκράτες που παίζουν Counter-Strike σε Internet cafés! Το φαντάζεστε τι έχει να γίνει; Κι άντε μετά να τους πείσεις εσύ πως είσαι Counter-terrorist...

ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΤΟ DVD

A.G.A.P.I.T.O. "PC Master", CD vs DVD (aka Aliens vs Predator;;;). Κατ' αρχάς, αν συνεχίσετε με CD, μάλλον δεν θα έχουμε άλλο τα πλήρη games λόγω υπερμεγέθυνσης των games!

Σιγά-σιγά θα αρχίσουν να τα πουλάνε και σε 3 CDs. Ως εκ τούτου, με DVD είστε καλυμμένοι, μια και θα χωράνε 1.000 full, αλλά εμείς θα είμαστε ακάλυπτοι, μια και δεν έχουμε ακόμα όλοι DVD players (από Ιούνιο 2003 και μετά τα ξαναλέμε), το κόστος του περιοδικού από 6 ευρώπουλα θα γίνει 26 και τα συναφή! Εξάλλου, τι να το κάνουμε, μωρέ, το full game; Καλύτερα ήταν το classic CD-ROM σας με τα mods, demos, screenshots κ.λπ.

Εγώ, πάντως, θα σας πρότεινα να βάζατε όλο το περιοδικό σε ένα CD!

Φοβερό, ε; Ολο το "PC Master" σε δισκάκι! Οχι, σοβαρά τώρα, ΠΟΤΕ μην το κάνετε αυτό. Θέλουμε να το μυρίζουμε το περιοδικό ΜΑΣ (Σας + Μας)!

Η ύλη πιστεύω καλύπτει τα πάντα. Λίγα ακόμα να βάζατε δεν θά 'ταν άσχημα. Γιατί να πάω να αγοράσω 100 άσχετα περιοδικά, εάν έχω ένα που τά 'χει όλα μέσα; Και όσο για κάποιον που είπε ότι δεν το θέλουμε το "PC Master" ποικίλης ύλης, έχω να πω ότι όσο δεν χαλάει η ραχοκοκκαλιά του "PCM" (δηλαδή τα PC games), ας μπει και στήλη για κυριακάτικη λειτουργία.

Κατά τη γνώμη μου, καλό θα ήταν να έχετε σταθερή στήλη για PS2, Xbox. Τις υπόλοιπες μην τις βγάλετε, σας έφαγα. Είναι φοβερές. Hints & Tips, Adventure SOS και Do It Yourself στο CD αμέσως! Keep up the good work! Οσο για την τιμή ή 5 ευρώπουλα ή 6 το πολύ να την κρατήσετε. Παραπάνω δεν λέει!

Άβε PC Mastores!
Ciao!

Jacob
Jacob_Guru@programmer.net

✏ Φίλε μας,

Κατ' αρχάς, μην ανησυχείς για το θέμα της τιμής του περιοδικού: Οταν έρθει με το καλό το DVD, δεν πρόκειται να φτάσει στα... 26 ευρώπουλα, αλίμονο! Διαπιστώνω, πάντως, πως κι εσύ συμφωνείς στο ότι θα είναι δύσκολο να μείνουμε για πολύ καιρό ακόμα στο απλό CD-ROM, με δεδομένη τη συνεχή αύξηση του μεγέθους των παιχνιδιών (και όλων των λοιπών προγραμμάτων). Κατά τα άλλα, βλέπω πως η πσιμαστερίνη (δες σχετικά την "Αλληλογραφία" του προηγούμενου τεύχους) κάνει πολύ καλή δουλειά - όλοι μυρίζουν τις σελίδες του περιοδικού! PC

REIGN OF FIRE

Οταν πριν από κάποιους μήνες μπήκα στο δικτυακό τόπο της Apple με τα trailers, το μάτι μου έπεσε αμέσως στο Reign of Fire λόγω του ονόματος του σκηνοθέτη. Ο Rob Bowman είναι γνωστός για τη σκηνοθετική δουλειά του στη σειρά X-Files, καθώς και στην κινηματογραφική μεταφορά της το 1998.

Από το team του Cinemascope.gr
www.cinemascope.gr

Δράκοι εναντίον Θνητών σημειώσατε...,



ΕΙΔΟΣ Επιστημονική Φαντασία, Περιπέτεια
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Rob Bowman
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Matthew McConaughey, Christian Bale, Izabella Scorpurro, Gerard Butler, Alexander Siddig
ΠΑΡΑΓΩΓΗ Touchstone Pictures
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Παρασκευή 27 Σεπτεμβρίου 2002
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 2,5/5

Περιμένοντας από καιρό την επόμενη δουλειά του και βλέποντας το trailer της ταινίας, η προσμονή ήταν αγωνιώδης.

Το έργο ξεκινά από το παρόν με το νεαρό Quinn (Christian Bale) να επισκέπτεται ένα εργοτάξιο κατασκευής μιας νέας σήραγγας του μετρό στο Λονδίνο. Εκεί οι εργαζόμενοι σκάβουν έναν βράχο και ξυπνούν δράκους, που κοιμόνταν για εκατοντάδες χρόνια. Προχωρώντας μπροστά στο χρόνο, βρισκόμαστε στο 2020, όπου πλέον οι δράκοι έχουν σχεδόν αφανίσει την ανθρωπότητα και είναι πλέον το κυρίαρχο είδος, που έχει απομείνει στον πλανήτη. Ο Quinn είναι πλέον ο αρχηγός μιας μικρής ομάδας επιζώντων, που κρύβονται σε ένα παλιό κάστρο. Ενα γκρουπ Αμερικανών μισθοφόρων, οδηγούμενοι από τον Denton Van Zan (Matthew McConaughey), έρχονται στην Αγγλία, έχοντας ένα σχέδιο για το πώς να σκοτώσουν τους δράκους, εκμεταλλευόμενοι τη μοναδική αδυναμία τους. Οταν οι δύο ομάδες συναντιούνται, ο Quinn δεν εντυπωσιάζεται από τον τεχνολογικό εξοπλισμό τους και τη στρατηγική προετοιμασία τους και αρνείται να συμμετάσχει σε μια τέτοια επιχείρηση αυτοκτονίας. Η μοναδική, όμως, ελπίδα της ανθρωπότητας βασίζεται στη συνεργασία των δύο ομάδων και των αρχηγών τους...

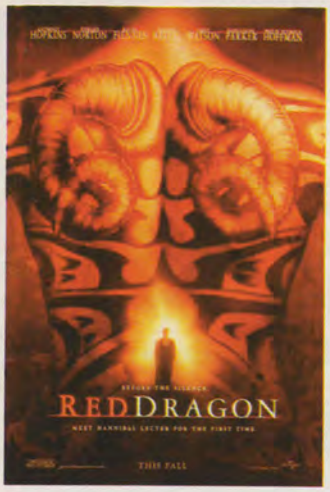
Αν και στον τομέα των ψηφιακών εφέ έχει γίνει προσεγμένη δουλειά, οι δράκοι εμφανίζονται δυστυχώς μετρημένες φορές, με αποτέλεσμα να χάνεται σε ορισμένα σημεία η αίσθηση του "εχθρού". Περιορισμένες είναι και οι σκηνές της καταστροφής, αφού έπειτα από μια εισαγωγή που καθηλώνει, μεταφερόμαστε απευθείας στο μέλλον, ενώ όλο το έργο αναλώνεται σε μια ιδιαίτερα αργή παρουσίαση των χαρακτήρων με ένα άκρως απογοητευτικό διαλογικό μέρος.

Η ταινία βασίζεται σε μια ενδιαφέρουσα ιδέα, τα ονόματα των ηθοποιών που την πλαισιώνουν είναι πολύ καλά και το λιγότερο που θα περίμενε κανείς - ειδικά αν έχει δει και το εντυπωσιακό trailer - είναι μια περιπέτεια επιστημονικής φαντασίας, με σκηνές καταστροφής του κόσμου αλά "Independence Day". Στην περίπτωση αυτή, όμως, τα πράγματα δεν είναι όπως μας τα υπόσχονται.

COMING SOON

Red Dragon

Εκτιμώμενη ημερομηνία κυκλοφορίας στην Ελλάδα: 25/10/02



Ο Thomas Harris υπογράφει αυτήν την ταινία, όπως και τα δύο προηγούμενα βιβλία που μεταφέρθηκαν στη μεγάλη οθόνη με πρωταγωνιστή τον Dr Hannibal Lecter. Η μεταφορά του "Red Dragon" είναι η δεύτερη σε σειρά μετά το "Manhunter" (1986) από τον Michael Mann και διαδραματίζεται κάπου 20 χρόνια πριν από τη "Σιωπή των Αμνών".

Ο Will Graham είναι έτοιμος να αποσυρθεί από τη δουλειά του ως πράκτορας του FBI, όταν επιστρέφει για να συλλάβει έναν κατά συρροή δολοφόνο, γνωστό ως "Tooth Fairy". Ο δολοφόνος Francis Dollarhyde απεχθάνεται τον τίτλο αυτό και αυτοαποκαλείται "Red Dragon". Για να συλλάβει, όμως, το δολοφόνο, θα πρέπει να συνεργαστεί με τον Dr Hannibal Lecter. Η ιστορία κρύβει πολλούς άσσους στο μανίκι της, ενώ το cast της ταινίας, με εξαίρετα ονόματα όπως των Anthony Hopkins, Edward Norton, Harvey Kaitel, Ralph Fiennes και Emily Watson, υπόσχεται ένα αξιόλογο αποτέλεσμα.

The Lord of the Rings: The Two Towers

Εκτιμώμενη ημερομηνία κυκλοφορίας στην Ελλάδα: 18/12/02

Βασισμένο στο δεύτερο βιβλίο από την περίφημη τριλογία του J.R.R. Tolkien "Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών", το TTT έρχεται πολλά υποσχόμενο να συνεχίσει από εκεί απ' όπου σταμάτησε το "Fellowship of the Ring" τον προηγούμενο Δεκέμβριο.

Οι Frodo και Sam συνεχίζουν το ταξίδι τους προς τη Mordor προκειμένου να καταστρέψουν το The One Ring, όχι όμως χωρίς εμπόδια. Από την άλλη, χώρια πια από τα δύο hobbits, οι ήρωές μας Aragorn, Legolas και Gimli μαζί με τους Merry και Pippin κάνουν νέους συμμάχους, καθώς ο κίνδυνος για τον αφανισμό της Μέσης-Γης γίνεται ολοένα μεγαλύτερος. Οι τελευταίοι μαζί με τους Ents, The Riders of Rohan και τους Stewards της Gondor ξεκινούν μια επίθεση κατά του Isengard, ενώ οι δυνάμεις του Sauron παρελαύνουν προς την Gondor. Ο πόλεμος του Δαχτυλιδιού έχει ξεκινήσει σε μια ταινία που μέχρι στιγμής από το preview της αναμένεται καθηλωτική.

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Εκτιμώμενη ημερομηνία κυκλοφορίας στην Ελλάδα: 29/11/02

Μετά την επιτυχία της μεταφοράς στον κινηματογράφο του πρώτου βιβλίου της J.K. Rowling για το μικρό μάγο Harry Potter, το "Chamber of Secrets" είναι το δεύτερο βιβλίο της σειράς που θα προβληθεί στη μεγάλη οθόνη. Η υπόθεση αποφεύγει τους προλόγους και αυτή τη φορά είναι περισσότερο προσεγμένη. Συμβουλή μας είναι πως όσα λιγότερα ξέρετε περί της πλοκής της ταινίας... τόσο πιο πολύ θα την απολαύσετε.



Solaris

Εκτιμώμενη ημερομηνία κυκλοφορίας στην Ελλάδα: 21/02/03

Βασισμένη στο ομώνυμο βιβλίο του Stanislaw Lem "Solaris", είναι η δεύτερη μεταφορά της νουβέλας στη μεγάλη οθόνη. Η πρώτη απόπειρα ήταν η ρωσική παραγωγή του 1972 σε σκηνοθεσία Andrei Tarkovsky. Αυτή τη φορά James Cameron (στην παραγωγή), Steven Soderbergh (στη σκηνοθεσία) και George Clooney (στον πρωταγωνιστικό ρόλο) ετοιμάζουν μια ταινία που, αν μη τι άλλο, προβλέπεται εντυπωσιακή!

Ενας ψυχολόγος κατά την άφιξή του σε έναν διαστημικό σταθμό σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη Solaris ανακαλύπτει πως ο υπεύθυνος της αποστολής είναι νεκρός. Οι συνθήκες του θανάτου του είναι πολύ μυστηριώδεις, ενώ άλλα περίεργα γεγονότα σημαδεύουν τις εξελίξεις (όπως η εμφάνιση πολλών νεκρών προσώπων), που οδηγούν σε συναρπαστικές αποκαλύψεις. PC

Ειδήσεις

Το τρίο Lucas - Spielberg - Ford είναι αποφασισμένο να επαναφέρει τον καθηγητή Jones για τέταρτη φορά. Το σενάριο έρχεται διά χειρός Frank Darabont, σκηνοθέτη του "The Majestic". Η πρεμιέρα πιθανολογείται για τις 4 Ιουλίου του 2005, με τα γυρίσματα να ξεκινούν μέσα στο 2004. Ο Spielberg, μάλιστα, δεν δείχνει να ανησυχεί καθόλου για το αν ο 60χρονος πλέον Ford θα τα καταφέρει. Ανάμεσα στις τελευταίες φήμες είναι και η συμμετοχή της Calista Flockhart (Ω ναι! Η πρωταγωνίστρια της Ally McBeal.)

Ο Wolfgang Petersen θα αναλάβει τη σκηνοθεσία του "Batman vs Superman" της Warner Bros. Οι δύο ήρωες αρχικά θα είναι σύμμαχοι, αλλά στη συνέχεια λόγω διαφορετικής φιλοσοφίας οι δρόμοι τους θα χωρίσουν. Τα γυρίσματα θα ξεκινήσουν στις αρχές του 2003 και η κυκλοφορία τοποθετείται μέσα στο 2004. Η ταινία αναμένεται να αποτελέσει ένα από τα βαριά χαρτιά της Warner για τη συγκεκριμένη χρονιά - οι υπόλοιπες μεγάλες παραγωγές της εταιρείας είναι οι "Catwoman", "Harry Potter and the Prisoner of Askaban", το sequel του "Scooby-Doo" και πιθανότατα το "Troy". Εν τω μεταξύ οι δύο άλλες ταινίες που ετοιμάζονται, το "Batman: Year One" και το sequel του "Superman", αναμένονται πλέον γύρω στο 2006 με 2008.

PCmaster ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΙΕΣ € 65,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ______

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ______ E-MAIL ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______ Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο______ ❑ τραπεζική επιταγή Νο______

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ______

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ______ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ______

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PCmaster ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ...... ΗΛΙΚΙΑ......
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ...... ΠΟΛΗ...... Τ.Κ......
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ...... ΤΗΛΕΦΩΝΟ......
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ...... ΥΠΟΓΡΑΦΗ......
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο...... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.
ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 6 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ ΕΥΡΩ......

PCmaster ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

______
______
______

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ......
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ...... ΠΟΛΗ...... Τ.Κ......
ΗΛΙΚΙΑ...... ΤΗΛ...... E-MAIL ADDRESS......

Game Index

Επειτα από δικές σας προτροπές, αποφασίσαμε να εντάξουμε στην ύλη μας μία μίνι λίστα του... καλού gamer! Σε αυτή τη στήλη θα αναγράφονται κάθε μήνα τα game reviews των 12 τελευταίων τευχών, κατανεμημένα, φυσικά, κατά κατηγορία. Ετσι, θα έχετε όλα τα πρόσφατα game reviews, με τη βαθμολογία και το τεύχος παρουσίασης, ώστε να μπορείτε να εντοπίσετε το review που σας ενδιαφέρει, αλλά και έναν γρήγορο όσο και αντικειμενικό οδηγό για τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά!

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.	ΕΙΔΟΣ
ALIEN vs PREDATOR 2	147	85	Action
ARABIAN NIGHTS	146	78	Action
BLOOD OMEN 2	152	86	Action
CODENAME OUTBREAK	147	88	Action
COMMAND & CONQUER: RENEGADE	150	89	Action
FROM DUSK TILL DAWN	148	87	Action
GHOST RECON	151	87	Action
GHOST RECON: DESERT SIEGE	153	89	Action
GRAND THEFT AUTO 3	154	94	Action
HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)	144	80	Action
JEDI OUTCAST	151	93	Action
MAX PAYNE	143	95	Action
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	149	93	Action
OPERATION FLASHPOINT	144	89	Action
RED FACTION	145	84	Action
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	148	90	Action
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	144	93	Action
SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER	149	96	Action
SOLDIER OF FORTUNE 2	154	92	Action
SOUL REAVER 2	149	83	Action
SPIDERMAN	146	91	Action
SPIDERMAN: THE MOVIE	153	81	Action
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	143	75/90	Action/RPG
DUNGEON SIEGE	151	96	Action/RPG
INCOMING FORCES	151	80	Action/Simulation
GANGSTERS 2	143	84	Action/Strategy
HEIST	143	49	Action/Strategy
MECH COMMANDER 2	144	92	Action/Strategy
ATLANTIS III	146	96	Adventure
DRUUNA	147	40	Adventure
E.T.	154	82	Adventure
HITCHCOCK	149	95/75	Adventure
JACK ORLANDO	150	89	Adventure
JERUSALEM	152	88	Adventure
KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN	144	90	Adventure
LOCH NESS	148	89	Adventure
MYSTERY OF THE DRUIDS (THE)	145	96	Adventure
PASSAGE: PATH OF BETRAYAL	146	95	Adventure
QUEST FOR GLORY 4 1/2	145	85	Adventure
SCHIZM	145	98	Adventure
SECRETS OF ALAMUT	148	91	Adventure
SIMON THE SORCERER 3D	153	94	Adventure
SYBERIA	154	99	Adventure
VERSAILLES 2	150	93	Adventure
ΕΡΕΒΟΣ	148	45	Adventure
BLAIR WITCH 3	143	80	Adventure/Action
HARRY POTTER	147	90	Adventure/Action
ANACHRONOX	143	91	RPG
ARCANUM	151	89	RPG
BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL	148	94	RPG
DARK AGE OF CAMELOT	150	93	RPG
END OF TWILIGHT	146	85	RPG
EVIL ISLANDS	144	90	RPG
GOTHIC	148	94	RPG
GRANDIA 2	153	84	RPG
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	146	60/90	RPG
MIGHT & MAGIC IX	152	90	RPG
MORROWIND	153	98	RPG
NEVERWINTER NIGHTS	154	96	RPG
POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR	149	89	RPG
FREEDOM FORCE	152	94	RPG/Strategy
THE ART OF MAGIC	149	90	RPG/Strategy
AQUANOX	152	82	Simulation
BALLISTICS	153	88	Simulation
CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01/02	146	97	Simulation
CHAMPIONSHIP SURFER	143	73	Simulation
COMANCHE 4	148	88	Simulation
EUROFIGHTER TYPHOON	145	81	Simulation
F1 2001	147	93	Simulation
FIFA 2002	146	88	Simulation
FIFA 2002 WORLD CUP	152	87	Simulation
FLIGHT SIMULATOR 2002	146	90	Simulation
FLY 2	149	83	Simulation
KICK OFF 2002	151	90	Simulation
MEGA RACE 3	152	65	Simulation
MOTO RACER 3	145	97	Simulation
NASCAR 2002	154	88	Simulation
NEW YORK RACE	151	85	Simulation
NHL 2002	153	91	Simulation
SIMS: HOUSE PARTY	144	67	Simulation
STAR WARS: STAR FIGHTER	150	92	Simulation
SUB COMMAND	153	91	Simulation
SUPER LEAGUE	143	58	Simulation
THE SIMS: HOT DATE	149	76	Simulation
THE SIMS: ON HOLIDAY	153	69	Simulation
ZOO TYCOON	146	74	Simulation/Strategy
1821: ΑΓΩΝΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ	149	80	Strategy
AMERICA	143	75	Strategy
CIVILIZATION III	147	96	Strategy
COMMANDOS 2	145	87	Strategy
CONQUEST	149	92	Strategy
DISCIPLES 2	152	87	Strategy
EMPIRE EARTH	148	88	Strategy
ETHERLORDS	150	95	Strategy
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV	151	91	Strategy
MONSTER VILLE	153	61	Strategy
MYTH 3	148	81	Strategy
POSEIDON: MASTER OF ATLANTIS	150	86	Strategy
S.W.I.N.E.	152	73	Strategy
STAR TOPIA	144	93	Strategy
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS	147	87	Strategy
STEEL SOLDIERS	143	86	Strategy
STRONGHOLD	149	88	Strategy
SUPER BUST A MOVE	146	86	Strategy
THE CORPORATE MACHINE	147	84	Strategy
THE WAR ENGINE	150	9	Strategy
WAR COMMANDER	154	82	Strategy
WARCRAFT 3	154	91	Strategy
WARLORDS BATTLECRY 2	151	82	Strategy
WARRIOR KINGS	151	89	Strategy
YURI'S REVENGE	145	92	Strategy

ΛΑΛΗΜΕΝΟΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ

ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com

ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΜΙΞ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ

